Animeland アニメランド #213

Animeland アニメランド

#213

LE 1ER MAGAZINE DE L'ANIMATION & DU MANGA

WWW.ANIMELAND.FR

YOUR NAME.

LE PRODIGE MAKOTO SHINKAI, DIGNE HÉRITIER DE MIYAZAKI ?

LES SIMULCASTS DE L'AUTOMNE

MARCH COMES IN LIKE A LION,
DRIFTERS, IZETTA THE LAST WITCH...

YURI !!! ON ICE

LE STUDIO MAPPA
BRISE LA GLACE !

ONE PUNCH MAN FOREVER

L'ANIME N'A PAS DIT
SON DERNIER MOT

ISSN : 1148-0807 DÉC. 2016 / JAN. 2017

M 03002 - 213 - F: 6,95 € - RD

BEL / LUX : 8.40 € • PORT CONT : 8.40 € • CAN : 12.99 $can - DOM : 8.00 € - TOM : 1390 XPF • MAR : 85 MAD • CH : 13.50 FS.

DÉCEMBRE 2016 / JANVIER 2017

©2016 TOHO CO., LTD. / CoMix Wave Films Inc. / KADOKAWA CORPORATION / East Japan Marketing & Communications,Inc. / AMUSE INC. / voque ting co.,ltd. / Lawson HMV Entertainment, Inc

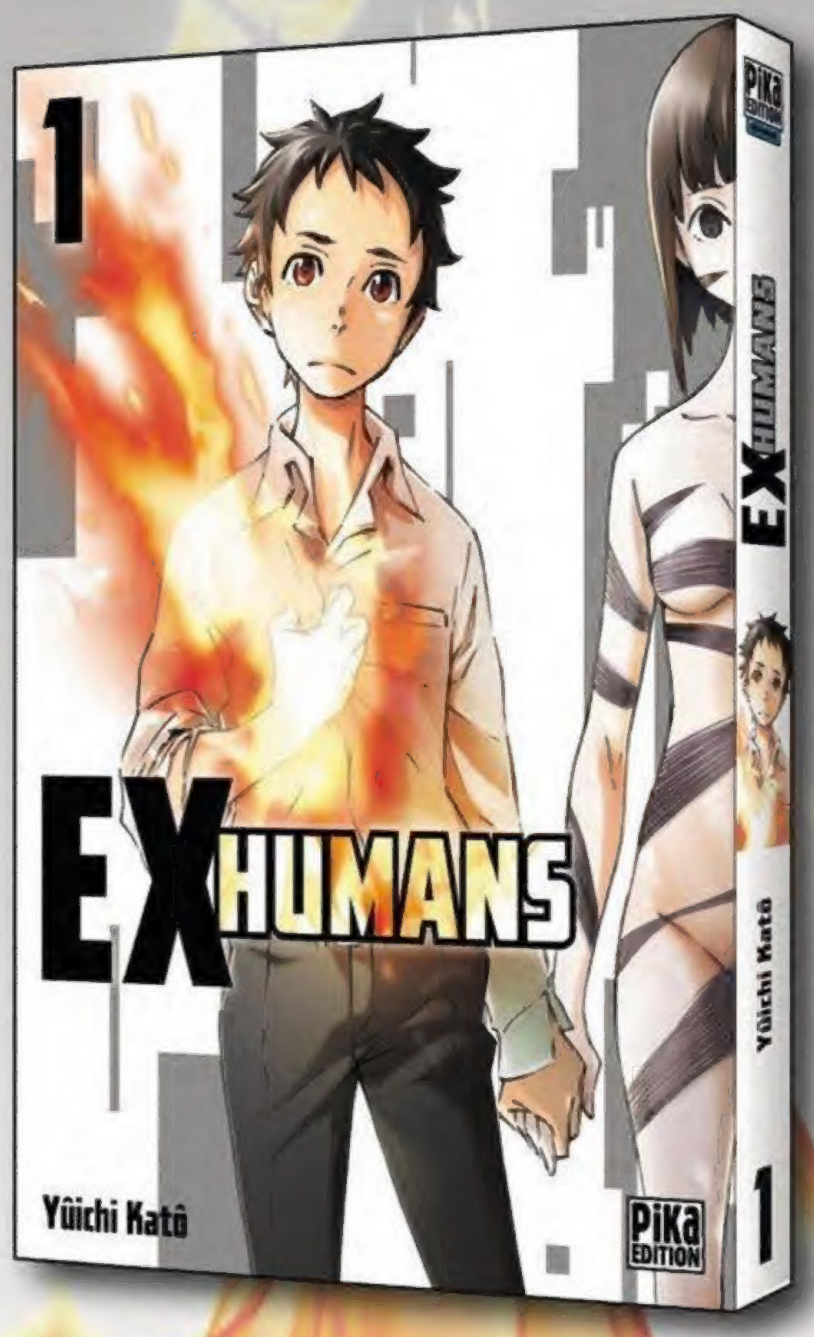
HINIIRU© YUICHI KATO 2015 / KADOKAWA CORPORATION

PIKA EDITION
shônen

Retrouve-nous sur /MangaPika

EXHUMANS

ILS SONT LE SEUL ESPOIR DE L'HUMANITÉ !



SÉRIE EN 5 VOLUMES

Lire un extrait sur
www.pika.fr/ExHumans01

pika.fr

AnimeLand n° 213 •
Décembre 2016 - janvier 2017 • 6,95 €

- Publication bimestrielle d'**AMN**
- SARL au capital de 100 000 €
- RCS Paris 809 009 731
- Siège social : 7, rue de Paradis · 75010 PARIS
- **Directrice de publication** Émilie JOLLOIS
  direction@am-media.fr
- **Rédacteur en chef** Christopher MACDONALD
- **Responsables éditoriales** Marichka BESSE, Marion COCHET-GRASSET et Mélanie RAMET
  redaction@animeland.com
- **Publicité** *publicite@am-media.fr*
- **Marketing & Communication**
  marketing@am-media.fr
- **Abonnements & anciens numéros**
  abonnement@am-media.fr
- **Conception graphique** Wilfrid DESACHY, VIKY (logo)
- **Mise en page** Wilfrid DESACHY
- **Corrections** Sonia JENSEN
- **Ont collaboré à ce numéro :**
  Yasmine Baouche, Marichka Besse, Gersende Bollut, Philippe Bunel, Bertrand Campeis, Pa Ming Chiu, Marion Cochet-Grasset, Bruno de la Cruz, Deluxe, Benjamin Dulot, Loria Elerian, Gérald Galliano, Gwenaël Jacquet, Kara, Emilie Jollois, Sébastien Kimbergt, Joan Lainé, Steeve Li, Victor Lopez, Charles-Edouard Mandefield, Pierre Maugard, Mélanie Ramet, Thomas Romain, Rui Pascoal, Matthieu Pinon et Yvan West Laurence.
- Pour toute correspondance, adressez votre courrier (accompagné d'une enveloppe timbrée libellée à votre adresse pour la réponse) à :
  AnimeLand
  29, rue du 4 septembre · 75002 PARIS
  Les opinions exprimées dans les colonnes de ce journal n'engagent que leurs auteurs. La reproduction des textes, dessins et graphiques est interdite sans l'autorisation écrite de l'auteur et de l'éditeur. Les images sont © 2016 par leurs auteurs.
  Couverture : ©2016 TOHO CO., LTD. / CoMix Wave Films Inc. / KADOKAWA CORPORATION / East Japan Marketing & Communications,Inc. / AMUSE INC. / voque ting co.,ltd. / Lawson HMV Entertainment, Inc
  Remerciements à 20th Century Fox, @Anime, ADN – Anime Digital Network, Akata, Ankama Éditions, Black Box Éditions, Buena Vista, Casterman, Citel Video, Crunchyroll, Delcourt, Doki Doki, Gainax, Glénat, IMHO, Isan Manga, Kana, Kana Home Vidéo, Kazé Groupe, Ki-oon, Komikku Éditions, Kotoji, Kurokawa, Le Lézard Noir, Le Pacte, Nobi Nobi !, Ototo, Panini, Pika Édition, Production I.G, Rue de Sèvres, Soleil Manga, Taifu Comics, Toei Animation, Tonkam, Wakanim.tv, The Walt Disney Company
  Si cette publication comportait des erreurs (nul n'est parfait), nous vous prions de bien vouloir nous excuser pour les éventuels désagréments que cela pourrait causer.
- **Imprimé en France** par Léonce Deprez
  ZI « Le Moulin » - 62620 RUITZ.
- **ISSN** 1148-0807.
- **Numéro de commission paritaire :** 0118K82755.
- **Dépôt légal** à parution.
- **Distribution** PRESSTALIS.
- **Diffusion** DESTINATION MÉDIA 01 56 82 12 00.

« Les boobs en anime, une paire ça va, trop, bonjour les dégats ! »

Le rédacteur fou.

Toute reproduction, même partielle, des textes est strictement interdite.

Retrouvez toute l'actualité anime, manga et les chroniques d'*AnimeLand* directement sur votre smartphone !

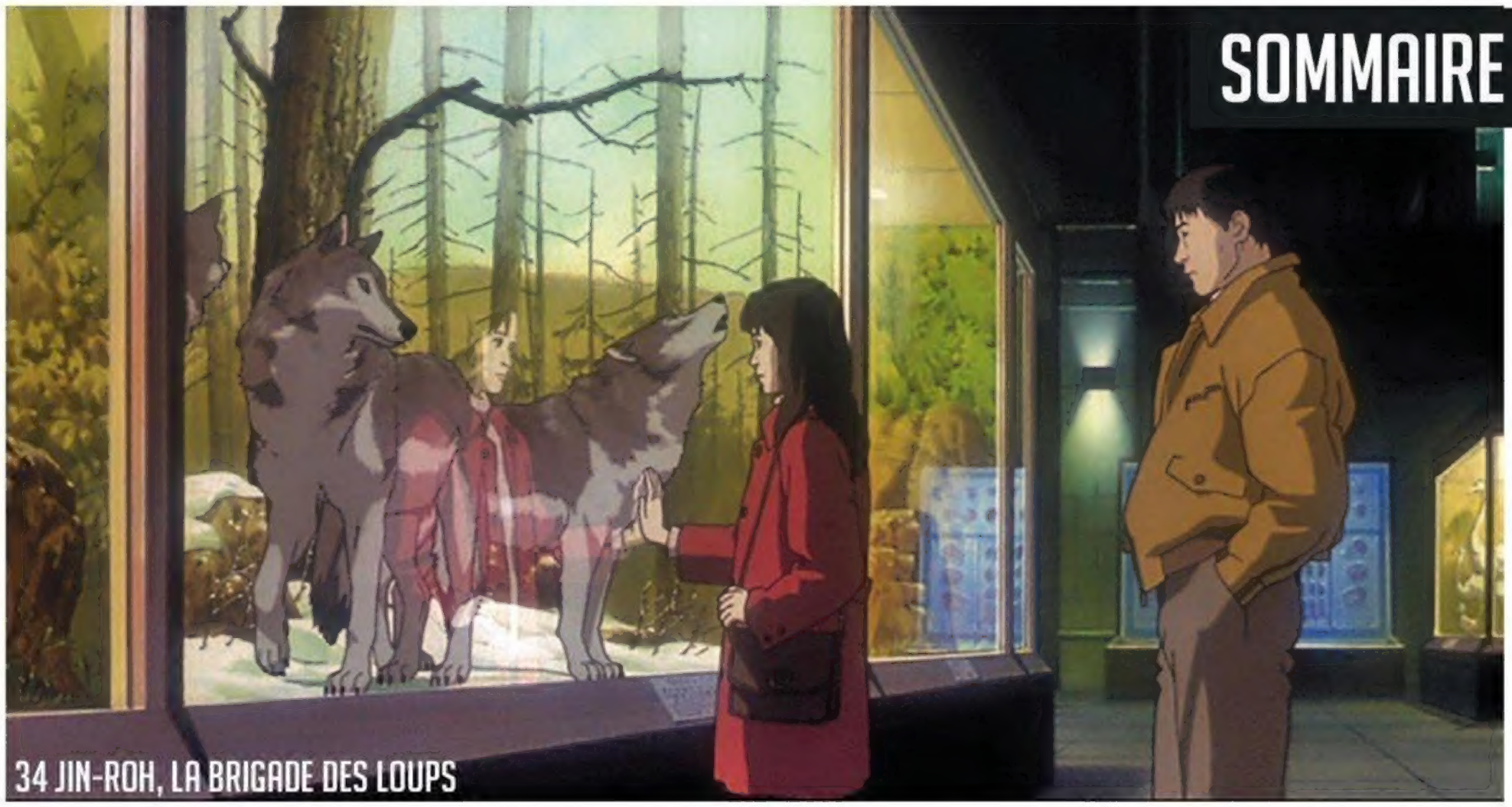
ÉDITO

Sale temps pour les filles

Alors que nous nous battons pour un monde où l'égalité régnerait, l'animation japonaise ne cesse de s'enfoncer dans la facilité du *fan service* gratuit et sans contexte alors que beaucoup de femmes occupent des postes-clés dans le milieu, comme le montre notre dossier sur les femmes de l'animation japonaise. Récemment, c'est *Keijo!!!!!!!!* qui continue d'enfoncer le clou comme s'il fallait placer les filles dans des situations toujours plus… ouvertes. La fille se consomme à toutes les sauces, dans toutes les positions, et à presque tous les âges. Pourquoi ne pas essayer de tirer l'animation japonaise vers le haut en portant à l'écran des scénarios plus orientés sur les exploits que sur le tour de poitrine ? ■

L'équipe AnimeLand

SOMMAIRE


34 JIN-ROH, LA BRIGADE DES LOUPS

DOSSIERS

21 Makoto Shinkai

26 Les femmes de l'animation

81 Les mangas les plus longs

ENQUÊTE

16 Le doublage d'*anime*

SIMULCAST

8 Aperçu des simulcasts de l'automne

TENDANCES

13 *Baka is the new kawaii*

ANIMATION

42 *Drifters*

44 *Izetta, The Last Witch*

46 *March comes in like a lion*

50 *Yuri !!! on Ice*

POPCORN

32 *your name.*

34 Culte : *Jin-Roh, la brigade des loups*

36 *Vaiana*

38 *Ballerina*

NOSTALGIE

59 *Nadia, le secret de l'eau bleue*

INTERVIEW

52 Chikashi Kubota, *character designer* de *One Punch Man*

54 Mahiro Maeda, réalisateur, *chara designer* et fondateur du studio Gonzo

62 Dorothée

64 Musique : Jam Project

85 Chimaki Kuori, *mangaka* de *Saint Seiya Saintia Shô*

MANGA

67 Voyage à Tokyo, 2e partie

68 *Sun-Ken Rock*

70 *Born to be on air!*

72 *Dead Dead Demon's DeDeDeDe Destruction*

74 *Ryuko*

76 Perfect World

72 *Gunnm*

REPORTAGE

56 *How to Anime*, 3e partie

86 Kotoji

106 Tsume Fan Days 4

108 Ldoll Festival

114 Agenda

JEU VIDÉO

103 *Psycho-Pass*

104 *God Eater*

IRL

7 J'aime / J'aime pas

88 Animathèque

92 Mangathèque

96 Shopping

100 *Unboxing*

110 Cosplay

59 NADIA ET LE SECRET DE L'EAU BLEU

Kekofiiii!!! ©Daichi SORAYOMI, Shogakukan/Keep Project
Jin-Roh, la brigade des loups © 1998 Mamoru Oshii / BANDAI VISUAL • Production I.G
Nadia et le secret de l'eau bleue © 1990 ANNO Hideaki, GAINAX, MIYAZAKI Hayao, VERNE Jules / GAINAX

EN COMPÉTITION
Festival international d'animation d'Annecy 2015

PRIX DU JURY
Mon premier festival 2015

PRIX DU PUBLIC
Scotland loves Anime

COMPÉTITION OFFICIELLE
Anima

HANA & ALICE MÈNENT L'ENQUÊTE

« UNE HISTOIRE COCASSE ET TRÈS TOUCHANTE »
GEO ADO

« LES COUSINES JAPONAISES DES HÉROÏNES DE RIVETTE »
LE MONDE

« UN ANIME VIRTUOSE »
LIBÉRATION

DISPONIBLE EN DVD - BLU-RAY - COLLECTOR LE 23 NOVEMBRE 2016

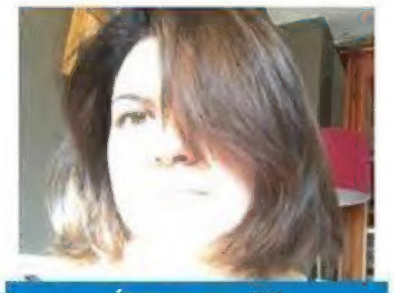
« ENTRE LE MANGA FANTASTIQUE ET LA CHRONIQUE ADOLESCENTE, UN FILM D'ANIMATION VIRTUOSE » OUEST FRANCE

©2015 'THE CASE OF HANA & ALICE' FILM PARTNERS

EUROZOOM · CINE + FAMIZ · madmoiZelle.com · ZOOM JAPON · @ANIME

J'AIME/J'AIME PAS

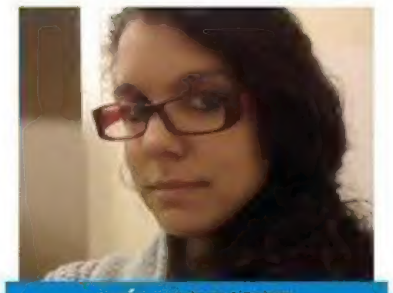
L'ÉQUIPE



ÉMILIE JOLLOIS

J'AIME les nouveaux projets, je me sens comme un héros de *shônen* qui part pour de nouvelles aventures.

J'AIME PAS me rendre compte que le danger n'est pas toujours où on l'attend.



MÉLANIE RAMET

J'ADORE l'automne et voir les fêtes de fin d'année arriver, y'a comme une ambiance vraiment unique dans l'air... (à part le froid).

MARION COCHET-GRASSET

J'ADORE l'automne, les feuilles qui rougissent et ressentir l'appel du thé bien chaud.

J'AIME PAS du tout l'hiver par contre, et tomber tout le temps malade...

MARICHKA BESSE

J'AIME faire du *home office* sur le canapé, enroulée dans mon plaid, avec mon mug *Toy Story* : la façon la plus efficace de travailler !

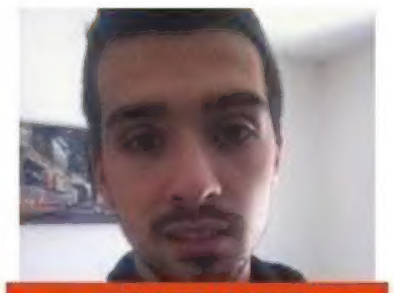
INVITÉE

PIERRE SERY

J'AIME *Lovesick*, série anglaise, en mode *binge watching* : drôle, subtile et charmante.

J'AIME PAS DU TOUT le manque de temps...

LES RÉDACTEURS



BRUNO DE LA CRUZ

J'AIME relever les très gros défis de cette transition 2016-2017.

J'AIME PAS dormir. C'est la pire des pertes de temps. Vraiment.

WILFRID DESACHY

RAVI de voir enfin un article sur Dorothée, cette grande dame qui se fait bien trop rare dans les pages d'*AnimeLand*.

RAVI ÉGALEMENT du prochain retour de Hayao Miyazaki au cinéma !

LINE R.

J'AIME les dimanches gris d'automne/hiver à regarder des séries au chaud.

J'AIME PAS n'avoir qu'une tête, deux bras et 24 heures dans la journée !

PA MING CHIU

J'AIME *Haikyuu !!* qui vient de redémarrer en *anime* : c'est toujours le top du *shônen* sportif moderne !

J'AIME PAS cette rage des puristes autour du film *live* de *GITS*, avant même de l'avoir vu...

DELUXE

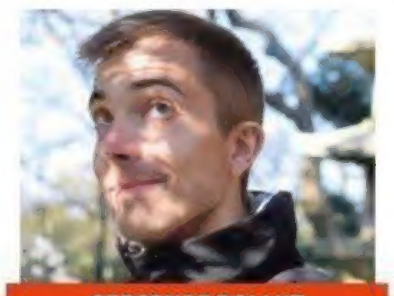
J'AIME les *anime* de patinage artistique et de robots géants qui se tapent dessus.

J'AIME PAS lorsqu'il y a de plus en plus de séries produites et de moins en moins de gens pour les regarder.

JOAN LAINÉ

J'AIME voir les patineurs artistiques adorer *Yuri!!! on Ice* et en parler sur les réseaux sociaux.

J'AIME encore plus qu'une expo sur Kazuo Kamimura, un de mes *mangaka* fétiches, soit prévue au FIBD !



GERSENDE BOLLUT

RÉJOUI par le retour programmé (et prévisible ?) de Hayao Miyazaki à la réalisation.

DÉÇU par *Comme des bêtes*, pas franchement drôle. Plutôt fâcheux pour une comédie.

SIMULCAST

AUTOMNE 2016

On ne vous le cache pas : les *anime* ne sont souvent pas à la hauteur de nos espérances. Sur le papier, les séries sont toujours les meilleures mais lorsque le premier épisode est enfin diffusé… la qualité n'est souvent pas là. Qu'en est-il de nos attentes pour cette saison ? Entre WTF, déception, bonne surprise et un véritable carton rouge, voici nos tendances…

Mélanie Ramet et Bruno de la Cruz

GAKUEN HANDSOME

- **Diffusion :** Crunchyroll
- **Nb d'épisodes :** 12 x 3 min
- **Studio :** Team YokkyuFuman
- **Genre :** comédie WTF

Gakuen Handsome est aussi ridiculement génial que nous l'espérions et aussi court que les mentons sont longs. Car oui, *Gakuen Handsome*, c'est du n'importe quoi totalement assumé, une parodie sans complexe des *shôjo* à tendance *yaoi*. Chaque épisode, de trois minutes, suit la vie de Yoshiki Maeda au sein du lycée pour garçons Baramon. Bien évidemment, il fera la rencontre de plusieurs camarades, professeurs et responsables… tous plus caricaturaux les uns que les autres : le beau gosse ténébreux, le prof un peu trop amical, le proviseur totalement décalé, le beau gosse à lunettes, l'ami d'enfance retrouvé après plusieurs années… Un mélange de purs stéréotypes pour montrer que les *fujoshi* ont aussi beaucoup d'humour ! ■ **M. R.**

ALL OUT!!

- **Diffusion :** ADN, J-One
- **Nb d'épisodes :** 25 x 24 min
- **Studio :** Madhouse, TMS Entertainment
- **Genre :** sport

Nous attendions *All Out!!* un peu pour les mêmes raisons que *Yuri!!! on Ice* : un *anime* sur un sport encore non exploité dans l'animation japonaise ! Mais, alors que *Yuri!!! on Ice* excellait, *All Out!!* n'arrive pas à son niveau, même s'il se défend. Si les personnages manquent d'intérêt (tous sont les archétypes du *shônen* classique), on découvre la pratique du rugby en même temps qu'eux : entraînements, premiers lancers, placages ratés mais aussi vocabulaire… Tout n'est pas qu'une question de muscles ! Malheureusement, le côté comédie tombe un peu à plat… *All Out!!* est donc une série sympathique sans pourtant avoir ce petit truc en plus… ■ **M. R.**

TO BE HERO

- **Diffusion :** Crunchyroll
- **Nb d'épisodes :** NC x 11 min
- **Studio :** Haoliners Animation League
- **Genre :** action WTF

To Be Hero se résume en quelques mots : un fabricant de toilettes passionné par les fessiers et plutôt beau gosse se retrouve transformé en super-héros *loser* immortel au physique totalement désavantageux… mais doit sauver le monde ! Oui, c'est bien l'histoire de *To Be Hero* ! Chaque épisode suit les tribulations de ce père maintenant désavoué, prisonnier de ce corps qui n'est pas le sien et affublé d'une mission qu'il n'aura en fait pas de mal à mener contre des ennemis à la ramasse… Oserions-nous comparer *To Be Hero* à *One Punch Man* ? Ce serait un peu facile… Pourtant, *To Be Hero*, avec son format court, propose une ambiance un peu différente et un humour… beaucoup plus pipi caca ! ■ **M. R.**

NANBAKA

- **Diffusion :** Crunchyroll
- **Nb d'épisodes :** 13 x 23 min
- **Studio :** Satelight
- **Genre :** action WTF

Cela a beau être une série Madhouse, *Nanbaka* partait perdant dans notre pronostic des *simulcasts* de l'automne. Avec son *chara design* pas folichon et son style racoleur, on s'apprêtait même à ne pas la regarder (malgré un *pitch* qui pouvait passer pour intrigant). Mais impossible de faire l'impasse devant une série de studio renommé. Et… notre avis est mitigé. *Nanbaka* est loin d'être ce que l'on appelle une bonne série mais reste un divertissement correct. Comme le titre le suggère, tout est un peu débile dans cette série, et les fans de ce genre de sujets y trouveront probablement leur compte. Malheureusement, enchaîner les épisodes basés sur un ramassis de personnages qui n'ont aucun sens se révèle un peu fatigant… ■ **M. R.**

© TOHOKU PENET K.K.
Based on the manga "ALL OUT!!" by Shiori Amase originally serialized in the monthly "MORNING two" published by KODANSHA Ltd. ©Shiori Amase, Kodansha/ALL OUT!! Production Committee All Rights Reserved The rugby ball oval trim device is a registered trade mark used under permission of Gilbert Rugby. All rights reserved
©2016 HAOLINERS/EMON
©Nodoka Shinomaru/Shinchosha ©"Udon no kuni" Production Committee

POCO'S UDON WORLD

- **Diffusion :** ADN
- **Nb d'épisodes :** 12 x 22 min
- **Studio :** Liden Films
- **Genre :** tranche de vie

Alors que le résumé annonçait une histoire *kawaii* dans la norme, *Poco's Udon World* joue plus sur la touche de la nostalgie que du petit personnage tout mignon. Dès le début, le protagoniste, Sôta Tawara, apparaît comme un peu perdu : à 30 ans, son entreprise lui a « offert des vacances » et il retourne dans sa maison d'enfance, maintenant vide après la mort de son père, pour y faire du rangement. Sa rencontre avec Poco, un *tanuki* qui peut prendre la forme d'un enfant, va le faire voyager dans sa propre enfance, et grâce aux souvenirs, il renouera avec un passé qu'il avait mis de côté. *Poco's Udon World* est en réalité une ode au passé. Et ça fonctionne plutôt bien ! ■ **M. R.**

NOBUNAGA NO SHINOBI

- **Diffusion :** Crunchyroll
- **Nb d'épisodes :** NC x 3 min
- **Studio :** TMS Entertainment
- **Genre :** comédie

Voici une petite série sans prétention mais bien sympathique ! Proposée dans un format court (moins de trois minutes) faisant honneur au *yonkoma* d'origine (manga en quatre cases) et signée Naoki Shigeno, *Nobunaga no Shinobi* s'appuie sur une réalisation pleine de fraîcheur et d'humour (avec quelques clins d'œil à *Naruto*). Aux commandes, l'expérimentée Akitarô Daichi (*DD Hokuto no Ken*) chez le studio TMS. Pas nécessairement le type de *simulcast* qui alimentera vos discussions des heures durant, mais le tout a assez de charme pour vous accompagner le temps d'un petit casse-dalle. Un *Basilisk* (Gonzo) tout mignon, la dramaturgie en moins mais la bêtise en plus ! ■ **B. D. L. C.**

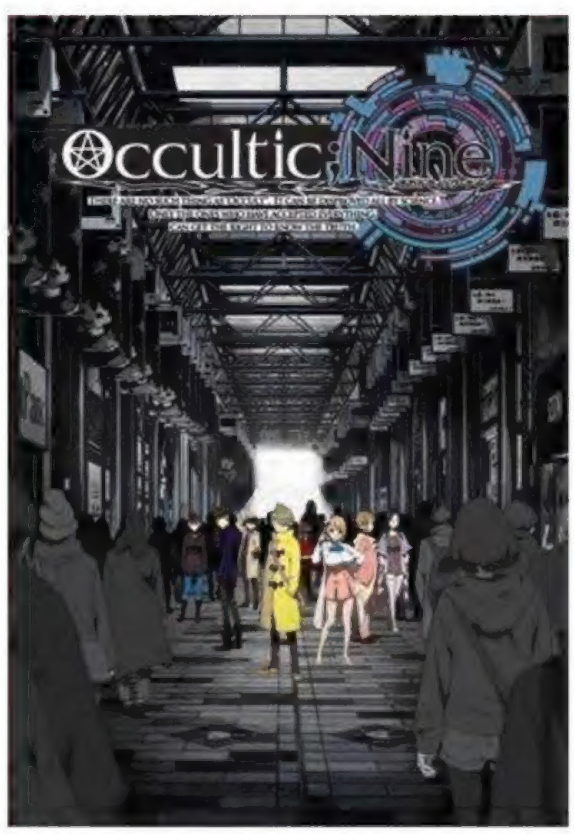
FLIP FLAPPERS

- **Diffusion :** ADN, J-One
- **Nb d'épisodes :** 13 x 23 min
- **Studio :** 3Hz
- **Genre :** comédie

Pas de délit de faciès, s'il vous plaît ! À première vue, *Flip Flappers* ressemble à beaucoup d'autres séries, mais voyez plutôt le staff : le studio 3Hz (*Dimension W*) et un réalisateur, Kiyotaka Oshiyama, qui faisait partie de l'équipe de *Yume Miru Kikai* (*The Dream Machine*), film malheureusement abandonné de Satoshi Kon. La recette de ce *magical girl* est proche d'une production Gainax/Trigger, avec une action ultra-pêchue, des combats « dragonballziesques » et un sens exacerbé de la démesure ! Une vie à l'écran qui confirme tout le talent de l'animateur Takashi Kôjima (*Seven Deadly Sins*, *Kill la Kill*), également responsable du *chara design*. Une vraie bonne surprise, à condition d'aller au-delà des apparences. ■ **B. D. L. C.**

OCCULTIC;NINE

- **Diffusion :** Wakanim
- **Nb d'épisodes :** 12 x 24 min
- **Studio :** ILCA
- **Genre :** action



Il est certain que les mauvaises langues parleront d'abord de l'énorme poitrine d'une des personnages (ne faites pas les innocents). Pourtant, hormis ce côté fan-service totalement assumé - et artistiquement réussi ; on sent que les animateurs se sont amusés -, *Occultic;Nine* a tout d'une excellente série. Nous sommes ici à mi-chemin entre un épisode de *Monogatari*, *Durarara!!* et *Steins;Gate*. Pas une surprise quand on sait que l'histoire originale est signée Chiyomaru Shikura, l'une des personnes derrière *Steins;Gate*. Le savoir-faire d'A-1 Pictures n'étant plus à démontrer, la série jouit de graphismes très soignés, très fins. Le petit plus plutôt sympathique, c'est qu'en dessous de cette plastique séduisante, la trame SF/*thriller* semble avoir les reins solides, avec des *tsuzuku* (*cliffanghers*) réussis. Les *boobs*, aussi moelleux soient-ils, apparaissent bien secondaires, non ? ■ **B. D. L. C.**

©Sho FUTAMATA/comico/Nanba Prison Correctional Committee
© Naoki Shigeno/Hakusensha-Nobunaganoshinobi Project
© Project OC9/Chiyo st. inc
© FliPa project

SENGOKU CHÔJÛ GIGA

- **Diffusion :** Crunchyroll
- **Nb d'épisodes :** 26 x 3 min
- **Studio :** ILCA
- **Genre :** historique

« *Tiens, c'est quoi cette série ? Une histoire racontée sur un parchemin ?!* » Oui, on a tous eu une réaction identique en voyant ce titre débarquer chez Crunchyroll ! Pourtant, derrière son faux côté pédagogique, c'est tout le Japon féodal qui est tourné en dérision, et c'est franchement bien fichu ! Toyotomi Hideyoshi, Oda Nobunaga ou encore Tokugawa Ieyasu... toutes ces figures emblématiques sont transformées en piaf ou marmotte pour rendre chaque décision (politique ou pas) un peu plus débile. Servie par une charmante direction artistique (style peinture à l'encre) et narrée par la voix suave de Megumi HAYASHIBARA (Faye Valentine), la série *Sengoku Chôju Giga* vous fait réviser l'histoire et sourire en moins de trois minutes. *Les Fables de La Fontaine* nippones, en quelque sorte... ■ **B. D. L. C.**

KIITARÔ SHÔNEN NO YÔKAI ENIKKI

- **Diffusion :** Crunchyroll
- **Nb d'épisodes :** 12 x 3 min
- **Studio :** Creators in Pack
- **Genre :** fantastique

Loin d'être un grand *anime*, autant par son ambition que par sa durée, *Kiitarô Shônen no Yôkai Enikki* n'en a pas moins son intérêt ! Si vous ne connaissez pas encore l'univers des *yôkai*, cet *anime* vous mettra le pied à l'étrier en présentant deux créatures par épisode de quatre minutes. Cela peut paraître un peu court mais pour une introduction au folklore japonais, cela reste suffisant. Malgré une animation basique et un recours à la 3D vraiment pas nécessaire, chaque *yôkai* présenté est accompagné de la solution pour s'en débarrasser, sans pour autant se voir diabolisé. L'histoire, japonaise à souhait, nous montre que les *yôkai* font partie de la vie et que chacun est là pour une raison précise... qu'il est possible de changer. ■ **M. R.**

CHEATING CRAFT

- **Diffusion :** Crunchyroll
- **Nb d'épisodes :** 12 x 10 min
- **Studios :** Blade, Haoliners Anim., Emon Anim.
- **Genre :** comédie

L'animation japonaise prend un nouveau chemin ! La plupart des scénarios deviennent durs à porter sur 25 minutes. Difficile de développer une histoire comme *Cheating Craft* en plus de 12 minutes, mais ça suffit pourtant pour en faire un *anime* divertissant ! Si toute l'histoire repose sur un examen si dur à passer que les étudiants ont recours à des technologies dignes de *Ghost in the Shell* pour tricher, l'histoire... Quelle histoire ? *Cheating Craft* semble avoir été créé comme un concentré d'idées WTF pour la tricherie, entre techniques ancestrales et technologies miniatures. Une annonce prévient les spectateurs qu'il ne faut pas tricher mais à ce niveau-là, ce n'est plus de la triche, c'est une compétition ! ■ **M. R.**

KEIJO!!!!!!!!

- **Diffusion :** Crunchyroll
- **Nb d'épisodes :** 12 x 23 min
- **Studio :** Xebec
- **Genre :** ... sport ?

Avait-on vraiment besoin d'un *anime* mettant en scène des filles qui se battent avec leurs seins et leurs fesses ? Des créateurs se sont retrouvés et ont décidé d'adapter le manga *Keijo!!!!!!!!*, parce que vraisemblablement, dans l'animation japonaise en 2016, il n'y a pas grand-chose de mieux dans quoi investir quelques yens. Pour faire mieux passer la pilule, ils ont même vieilli l'héroïne d'un an, la faisant passer de mineure (elle a 17 ans dans le manga) à majeure. Alors oui, c'est un « *anime* de sport », et la compétition est là, mais on aurait aimé avoir quelque chose de moins réducteur que des paires de seins et de fesses, histoire de changer un peu. Prochaine étape : le combat à coups de bijoux de famille ? Ah non, pardon, ce serait sale et réducteur... ■ **M. R.**

© Sengoku Chôjû Giga Production Committee
©Riichi Kageyama/ MICRO MAGAZINE - Kiitarousyounenmoyoukaienkiseisakuinkai
©2016 HAOLINERS/EMON
©Daichi SORAYOMI, Shogakukan/Keijo Project

Guide de diffusion

LUN

[illegible]	[illegible]	[illegible]			
[illegible]	[illegible]	[illegible]			
[illegible]	Shokumatsu no Gakuen Akuryou	22h05			

MAR

[illegible]	Nisemo	00h10	[illegible]	[illegible]	
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	Soul Eater	15h	[illegible]	Monthly	22h20
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	
Ani	Ushio Nanase	18h		The Golden Country of the Galaxy	22h55
[illegible]	[illegible]	18h55			

MER

[illegible]	Te no Hem	13h15	[illegible]	Kuroko Kinoy Dead - saison 2	00h55
[illegible]	[illegible]	[illegible]	Ani	The Flippers	23h
[illegible]	Kitten Soldiers no Yoku Eshiki	16h45	[illegible]	Snow Whites	23h05
[illegible]	[illegible]	18h05	[illegible]	Yuru Camp	23h
Ani	Classic Zoid	18h30	Hibi	Fuji Flippers	23h25
Hibi	[illegible]	18h55			
[illegible]	Sakurai Sunbeam 2	19h30			

JEU

Ani	Kill La Kill II	0h			
[illegible]	[illegible]	0h			
Hibi	Long Riders	0h55			
[illegible]	[illegible]	1h15			
Kodansha	Kiss Him, Not Me	1h30			

VEN

[illegible]	Shion Sadness	0h			
[illegible]	[illegible]	[illegible]			
Kodansha	Nisemo - saison 2	2h05			
[illegible]	[illegible]	[illegible]			

SAM

[illegible]	Mekamon	15h30	Hibi	Tokyo Godfathers	21h55
[illegible]	[illegible]	17h	[illegible]	[illegible]	[illegible]
Kodansha	Monthly Girls' Nozaki-kun	17h30	Ani	Space Dandy	22h30
[illegible]	[illegible]	17h50			
[illegible]	[illegible]	17h55			
Kodansha	[illegible]	19h			
[illegible]	Magical Girl Raising Project	19h5			

DIM

[illegible]	Haibane	00h			
[illegible]	Mobile Suit Gundam				
	Iron-Blooded Orphans - saison 2	1h			
[illegible]	[illegible]	2h			
[illegible]	Mushi-Shi - Movie	Inédit			
[illegible]	[illegible]	[illegible]			

©Shion Amase, Kodansha/ALL OUT!! Production Committee All Rights Reserved
© Junko, KODANSHA / "Kiss Him Not Me" Production Committee. All Rights Reserved.
© 2014 FURUDATE Haruchi / Production I.G
©SOTSU·SUNRISE·MBS

Une nuit Re:ZERO au cinéma

-Starting Life in Another World-

AU MAX LINDER PANORAMA LE SAMEDI 14 JANVIER 2017

24, bd Poissonière 75009 Paris - Métro : Grands-Boulevards

Tarif unique pour la nuit : 16€ (Partie 1 : épisodes 1 à 13, café et petit-déjeuner offerts)

Réservation : www.weezevent.com/nuit-au-max-rezero

Anime Land · OFELBE · Les Nuits au Max · Good Smile Company · Max Linder Panorama · crunchyroll

NUITSAUMAX.COM - FACEBOOK.COM/NUITSAUMAX

©tappei Nagatsuki, PUBLISHED BY KADOKAWA CORPORATION Re:ZERO PARTNERS

BAKA IS THE NEW KAWAII?

SOIS BELLE ET TAIS-TOI, LE CREDO DU MANGA

On le sait, le manga est un reflet de la société nippone. L'évolution des rôles féminins dans les séries populaires a donc de quoi inquiéter sur le machisme du Japon. Mais plus qu'un témoin, les mangas et *anime* ne sont-ils pas aussi responsables de ce fantasme collectif d'une petite amie jolie et nunuche, *kawaii* et un peu *baka*, bref *bakawaii* ?

Matthieu PINON

L'exercice pourrait se faire en famille, en comparant la mangathèque d'un père déjà quadra et de son fils de dix ans. Du côté du senior, sans parler des héroïnes capables de tenir la dragée haute à Bruce WILLIS (de Motoko Kusanagi aux Gunsmith Cats), les deux plus grosses franchises des *eighties* faisaient la part belle aux femmes. *Ranma ½* laissait littéralement cohabiter les deux sexes à niveau égal, alors que seules Bulma et Chichi pouvaient mater des super saiyan. TORIYAMA s'était d'ailleurs amusé à pasticher les deux clichés auxquels étaient trop souvent réduits les personnages féminins (la battante

« On pourrait apprendre son alphabet avec les bonnets des héroïnes de Love Hina ! »

virile et la gironde ingénue), fusionnés en Lunch la schizophrène aux éternuements fracassants. Dans les titres du fiston, la situation s'annonce moins glorieuse. Quasi inutile dans la première partie de *Naruto*, Sakura prend enfin de l'ampleur au début de *Shippuden*... mais retombe dans ses travers. Les personnages féminins de *One Piece* se caractérisent avant tout pour leur poitrine proéminente (à quoi d'autre sert réellement Rebecca ?). Dans *Bleach*, Orihime réussit même le tour de force d'être les deux à la fois quand on la découvre, boulet à gros nichons. Misa Amane, dévouée corps et âme au héros de *Death Note*, est la cruche qui fait déborder le tonneau. En trente ans, que s'est-il passé ?

LA RÉVOLUTION, D'ACCORD ! MAIS APRÈS ?

Il faut remonter dans le temps pour comprendre. Longtemps au Japon, pays patriarcal s'il en est, les femmes n'ont eu pour objectif que de devenir femme au foyer pour engendrer les successeurs

One Piece ©Eiichiro Oda · Shueisha, Toei Animation ©-2011 One Piece • Production Committee
Gunsmith Cats Gunsmith Cats © 1995 SOMADA Kenichi · WAP TBS · Kodansha Ltd.
Lady Oscar Based on "The Rose of Versailles" by Riyoko Ikeda © Riyoko Ikeda • TMS All Rights Reserved

« En 2013, le Japon pointait 105e sur les 136 pays de l'OCDE au classement de l'inégalité entre les sexes »

de la lignée (et du commerce familial). Seule la révolution de l'égalité féministe des années 1970 (avec *La Rose de Versailles* en étendard) change la donne : les Japonaises s'intègrent peu à peu au marché du travail, lentement mais vaillamment. Pour prendre conscience du retard à rattraper, le Japon pointait 105e sur les 136 pays de l'OCDE au classement de l'inégalité entre les sexes lors du Forum Économique Mondial de l'égalité de 2013. Seules 65 % des femmes y étaient alors employées, contre 80 % en moyenne internationale.

Déjà peu enclins aux bouleversements de leurs habitudes, les Japonais ont pris peur de cette prise de pouvoir par les femmes. Touchés dans leur virilité, les *salarymen* n'hésitent ainsi pas à harceler leurs collègues enceintes (le *matahara*) mais doivent se faire à cette idée : posséder un pénis n'est pas obligatoire pour remplir des classeurs Excel. C'est alors que tous les employés de bureau regrettent les Japonaises d'autrefois dont l'unique accomplissement était de soutenir leur homme qu'apparaissent… les *idols* !

Love Hina

Elles sont jeunes, belles, souriantes et veulent avant tout réconforter le pays. Leur popularité devient telle qu'en 1983, dans *Macross*, premier jalon d'une longue saga, Shoji KAWAMORI fait de Lynn Minmay la sauveuse de l'humanité ! Mais le vernis du *kawaii* ne va pas tarder à s'effriter…

LA MULTIPLICATION DES SEINS

Bien vite, les formations d'*idols* deviennent de plus en plus importantes, et il faut ajouter à chaque membre une caractéristique pour la distinguer : la sportive, l'intello, la rigolote… Il n'y a qu'un pas vers le cliché que le manga s'empresse de franchir. Fleurissent alors les *harem manga*, qui ne déclinent pas que les personnalités pour répondre à tous les fantasmes du lectorat : on pourrait apprendre son alphabet avec les bonnets des héroïnes de *Love Hina* !

La surenchère continue avec les jeux de simulation de dragues (*dating sims*) qui inondent le héros de dizaines de conquêtes potentielles dans une aventure virtuelle. À quoi bon chercher une petite amie réelle (et donc avec des défauts) quand la perle absolue se trouve dans un cheptel de *Love Live!* ou des AKB48 ? Une sensation de *self-service* renforcée par les nombreuses demoiselles en bikini sur les couvertures des magazines de manga plus matures. Sans parler des revues érotiques.

Bien que plus récent, le phénomène a également touché l'industrie *shôjo*, en déclinant toute la gamme de beaux gosses, du prince charmant au voyou ténébreux, du binoclard au tatoué,

Love Hina © Ken Akamatsu • Kodansha / Love Hina Onsen Kumai • TV Tokyo. ©Production I.G
Macross © 1997 BIG WEST © 1997 BANDAI VISUAL
L'Attaque des Titans Based on the manga « Shingeki no Kyojin » by Hajime Isayama originally serialized in the monthly Kû. la Kû. ©TRIGGER Kaux. Nakashima Kû. la Kû. Partnership

pendant que se propageaient les *boys bands*. L'effet reste le même, un miroir aux alouettes pour oublier les vrais garçons, bien différent de la perfection d'un dessin.

ÉTAT DES LIEUX

On en arrive donc à une profusion de protagonistes féminins dont l'unique objectif est d'être au service du héros. Littéralement. Le marché des *maids* est si grand qu'il a engendré en parallèle les maids café, où de jeunes Japonaises en tenue de soubrette reprennent les moues lancinantes, naïves des héroïnes en pâmoison. Finalement, malgré sa nudité décriée, *Kill La Kill* rend bien plus hommage aux Japonaises qui résistent à la pression ! Les autres, pour avoir un espoir de choper, n'ont pas d'autre choix que copier ces personnages et se comporter comme de gentilles idiotes flattant l'ego du mâle alpha que désire désespérément être le Japonais.

Kill la Kill

Il suffit d'écouter les paroles du single des HKT48 sorti en août, *Einstein yori Dianna Agron*, pour se faire une idée : « *Puisque je suis une fille, je dois être jolie. C'est normal d'être stupide quand on est à l'école* », « *Plus que mes notes, je fais attention à la taille de mes yeux* », « *En tant que fille, l'amour est ma profession* »... Une tendance que confirment la majorité des jeunes Japonais : le *kawaii* a rendu les Japonaises mignonnes. Donc inoffensives, comme un petit chaton que le mâle tiendrait dans le creux de sa main.

LES FILLES NE SE LAISSENT PAS FAIRE !

Heureusement, certaines indomptables sortent les griffes ! Masami Ohinata, pédopsychiatre et doyenne de l'Université pour femmes Keisen de Tokyo, a fustigé Yasushi Akimoto, auteur de la chanson et, accessoirement, grand manitou de l'industrie AKB48 : « *J'ai eu l'impression d'être revenue cinquante ou cent ans en arrière !* »
Ses étudiantes ont joint leur voix, en parodiant les paroles. « *Peu importe d'être bonne en classe, ça ne sert à rien si personne ne t'aime* » devient ainsi « *Peu importe combien tu es aimée, ça ne sert à rien si tu n'as pas de travail* ». Derrière la boutade se cache le nerf de la guerre. L'emploi. Le rêve de la Japonaise moderne, prête à tout sacrifier pour faire sa place dans ce milieu saturé et intraitable, jusqu'à sa vie privée, sentimentale ou sexuelle.
La récompense devient alors double.
Professionnellement, elles prouvent à leurs

confrères qu'elles possèdent les mêmes capacités : devant le fait accompli, les plus réactionnaires finissent par courber l'échine... et sont inéluctablement remplacés par une génération plus jeune et progressiste. Voire des femmes, délicieuse ironie. Sur le plan personnel, en refusant le rôle de béquille, elles laissent la société patriarcale boiteuse : débrouillez-vous seuls, Messieurs, nous pouvons très bien être autonomes !
De cette évolution des mœurs, réjouissante de prime abord, découle une conséquence désastreuse sur la natalité, problème crucial du Japon (rappelons que s'ils sont séparés, les garçons et les filles ne peuvent pas faire de bébés). Selon un sondage gouvernemental publié en septembre 2016, 60 % des femmes et 70 % des hommes entre 18 et 34 ans sont célibataires. Une statistique supplémentaire fait froid dans le dos : sur cette même tranche d'âge, 44,2 % des femmes et 42 % des hommes se déclarent vierges.

ET DEMAIN ?

Si ce taux de virginité inquiète, c'est qu'il indique avant tout l'absence d'une relation forte et durable dans la vie de ces célibataires. Les hommes sont désarçonnés face à des femmes indépendantes, bien loin des mignonnes et chimériques héroïnes d'*anime/idols*, et celles-ci consacrent tout leur temps à leur lutte professionnelle dans un milieu machiste.
Une lueur d'espoir brille toutefois. Au-delà de l'âge et du sexe, il est une chose qui fascinera toujours : le pouvoir. En l'agrippant enfin, les Japonaises auront alors un atout majeur dans leur sac à main, bien plus séducteur que d'éphémères artifices à la mode. L'objectif semble quasiment atteint : après tout, n'est-ce pas une femme qui gouverne Tokyo depuis août ?
Mais outre Yuriko Koike, c'est dans les pages de magazine qu'on devine déjà cette évolution. Car l'héroïne de manga la plus populaire actuellement est à l'opposé du *kawaii* : Mikasa Ackerman s'offre même le luxe d'être meilleure au combat que bien des hommes dans *L'Attaque des Titans*. La nouvelle série mise en avant par le *Shônen Jump*, *Yakusoku no Neverland*, choisit pour sa part de placer une fille à la tête de son trio principal.
Faut-il y voir le début d'un nouveau cycle ? Et si, en mettant enfin personnages féminins et masculins sur le même pied d'égalité, le manga faisait évoluer la société japonaise ? On en reparle dans trente ans... ■

L'Attaque des Titans

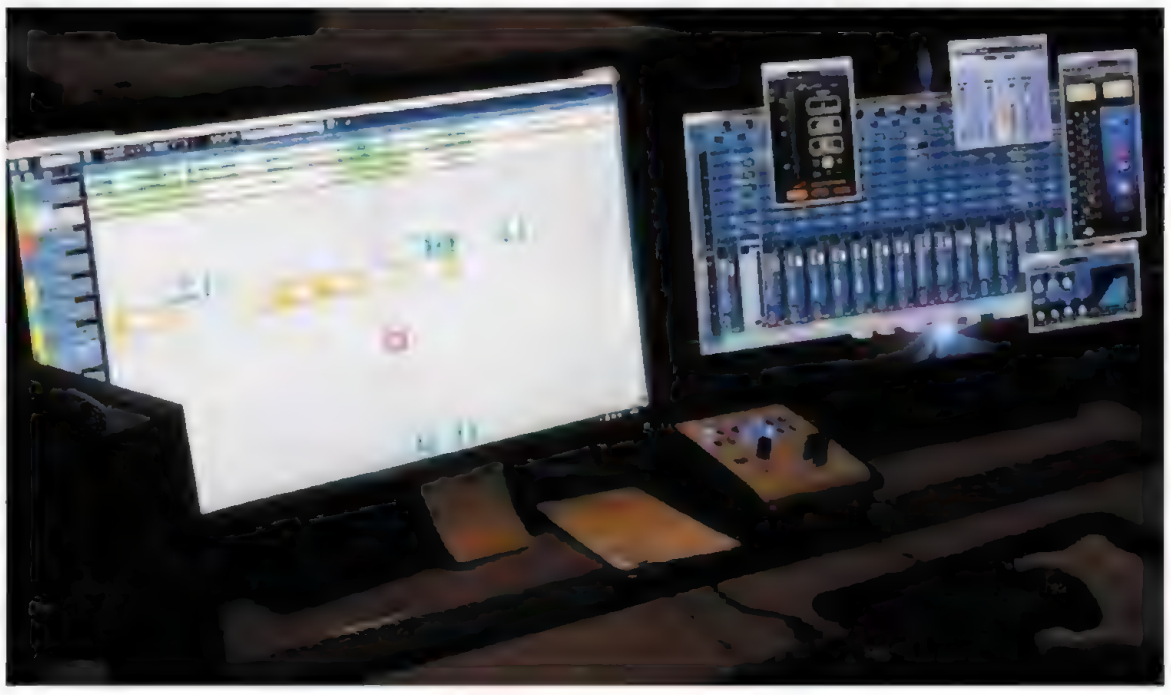
LES COULISSES DU DOUBLAGE

DES COMÉDIENS AU SERVICE DE L'IMAGE

Nous serions le pays au monde qui réalise les meilleurs doublages ! Cependant, les *animefans* ne sont pas du même avis sur des versions françaises réalisées à partir d'œuvres japonaises qui, souvent, n'atteignent pas la qualité de leurs homologues originaux. Voici de quoi mieux comprendre le milieu du doublage et voir comment celui-ci a évolué dans notre domaine de prédilection...

Rui PASCOAL

People et doublage : même combat ? La grève des doubleurs en 1995, menée par le regretté Daniel GALL, voix d'Actarus dans *Goldorak*, aura au moins permis de faire reconnaître un tout petit peu plus cette activité. Car depuis, les noms des comédiens apparaissent bien plus souvent aux génériques de fin des *anime* et autres œuvres en général. Mais cela n'aura pas évité « l'affaire *Friends* » en 2003, lorsque les voix françaises avaient été remplacées, ce qui avait suscité une grosse polémique. Rien à voir, notamment, avec la politique de Disney de refaire des doublages de ses films d'animation en numérique pour remplacer le vieux son mono ou stéréo, afin de toucher une nouvelle génération. Enfin, la mode venue des États-Unis, depuis l'aube des années 1990, selon laquelle les *majors* choisissent des vedettes pour la promotion de leurs films, exaspère un grand nombre de vrais comédiens de doublage étant donné qu'ils ne sont pas tous bons, voire pas tous comédiens. Pour certains, cette tendance n'est pas forcément négative car elle permet de faire connaître



Le détecteur se sert de la bande-mère qui sera ensuite utilisée par l'auteur. C'est un rouleau plastifié glacé (blanc ou blanchâtre) qui mesure 35 mm, comme une pellicule de cinéma. Celui-ci inscrit sur cette bande les indications nécessaires à l'auteur.

Arrive ensuite la phase d'adaptation. Pour l'aider dans sa tâche et s'il ne possède pas de table de doublage (dont le prix est très excessif), l'adaptateur détient un fichier audiovisuel (souvent sous forme de DVD s'il travaille avec un magnétoscope), un script en VO et la « bande-mère » détectée. Il s'entoure aussi, pour compléter son travail, d'auteurs qui vont l'aider à peaufiner les textes.

Selon le directeur de plateau et comédien Bruno MEYERE (voix de Whis dans *Dragon Ball Super*) : « *L'adaptateur doit ruser et trouver des subtilités car les jeux de mots ne sont pas forcément les mêmes, ou bien les mots sont plus courts en japonais dans un anime sans que cela se remarque au niveau des labiales en VF.* » Et Bruno MEYERE d'ajouter : « *Adapter c'est forcément trahir, mais trahir ne veut pas dire déformer le propos original !* »

D.R.
Porco Rosso © 1992 MIYAZAKI Hayao - Studio Ghibli

davantage cette spécialité. Par ailleurs, les célébrités choisies pour le doublage touchent des cachets largement supérieurs aux doubleurs professionnels, pourtant habitués à la technique, ce qui n'est pas juste ; la voix de Nagui dans le film *Super Noël* de 1994 est par exemple une catastrophe ! Selon Brigitte LECORDIER (voix de Son Goku enfant dans *Dragon Ball*) : « *Le principe primordial du doublage, hormis le fait de prendre des cours de théâtre, est de rester humble et dans l'ombre au service du comédien ou du personnage fictif qu'on sert à l'image.* » En France, dans les années 1970-1980, ce sont des comédiens de théâtre, de cinéma ou de télévision aguerris à cette discipline comme Roger CAREL, Micheline DAX, Francis LAX, Gérard HERNANDEZ ou Laurence BADIE qui prêtaient souvent leur voix à des héros de dessins animés japonais. On peut citer aussi d'autres personnalités comme Claude GIRAUD, qui a d'abord joué le rôle de Slimane aux côtés de Louis DE FUNÈS dans *Rabbi Jacob*, avant de devenir la voix de Ulysse dans *Ulysse 31*.

Séance studieuse au studio de doublage Time Line Factory.

« *Adapter c'est forcément trahir, mais ça ne veut pas dire déformer le propos original !* »

Côté enfants stars, le cas fut plus rare, comme pour Fabrice Josso qui a d'abord parfaitement incarné Rémi aux côtés de Petula CLARK dans le feuilleton *Sans Famille*, avant de devenir justement la voix de Rémi dans la série japonaise homonyme et de Télémaque dans *Ulysse 31*. Les seules rares vedettes à avoir, depuis ces années-là, doublé un héros de dessin animé ou de film d'animation japonais sont Jean RENO pour *Porco Rosso* ou Mélanie LAURENT, qui a campé Satsuki dans *Mon voisin Totoro*. Mais, dernièrement, l'éditeur Kazé a choisi le rappeur Orelsan pour interpréter Saitama dans l'*anime* phénomène *One Punch Man* pour sa sortie DVD et Blu-ray, au point de créer une polémique divisant les fans qui craignaient que le doublage soit raté. On peut dire qu'il s'agit d'une première en France pour une série nippone prévue également sur la chaîne J-One....

LE DOUBLAGE D'ANIME JAPONAIS EN NETTE AMÉLIORATION...

Dans les années 1980, les comédiens jouaient très souvent côte à côte mais depuis plusieurs années, ils enregistrent de plus en plus séparément. Pour faciliter la gestion du planning de chacun, les comédiens qui pratiquent le doublage viennent à tour de rôle enregistrer leur texte. Il est impossible de réunir, au même moment, les 15 ou 20 comédiens qui interviennent sur une même série. La plupart préfèrent pourtant enregistrer à plusieurs afin d'avoir des échanges entre eux, ce qui peut améliorer sensiblement le doublage. Cette interaction renforce leurs liens pendant les périodes d'enregistrement. Depuis quelques années, les ventes de DVD de séries japonaises s'effondrent (sans doute

Lorsque l'adaptation prend fin, on procède à une dernière phase de vérification. Le but est de s'assurer que l'adaptation convient au directeur de plateau (ou directeur artistique). C'est lui qui choisira également les comédiens et les dirigera sur le plateau d'enregistrement. Il vérifie si le texte est synchrone et surtout si l'adaptation « coule » bien dans un français intelligible.

Quand il a le feu vert du directeur de plateau, c'est au tour du calligraphe d'intervenir. D'abord, il recopie le texte de l'auteur sur une bande rythmo qui est transparente (au stylo à encre indélébile), en superposant celle-ci à la bande-mère. Ce n'est qu'après qu'il s'attelle à la « frappe ». Ainsi, il retranscrit, par le biais d'un logiciel de traitement de texte, la VF qu'il vient de recopier sur la bande rythmo.

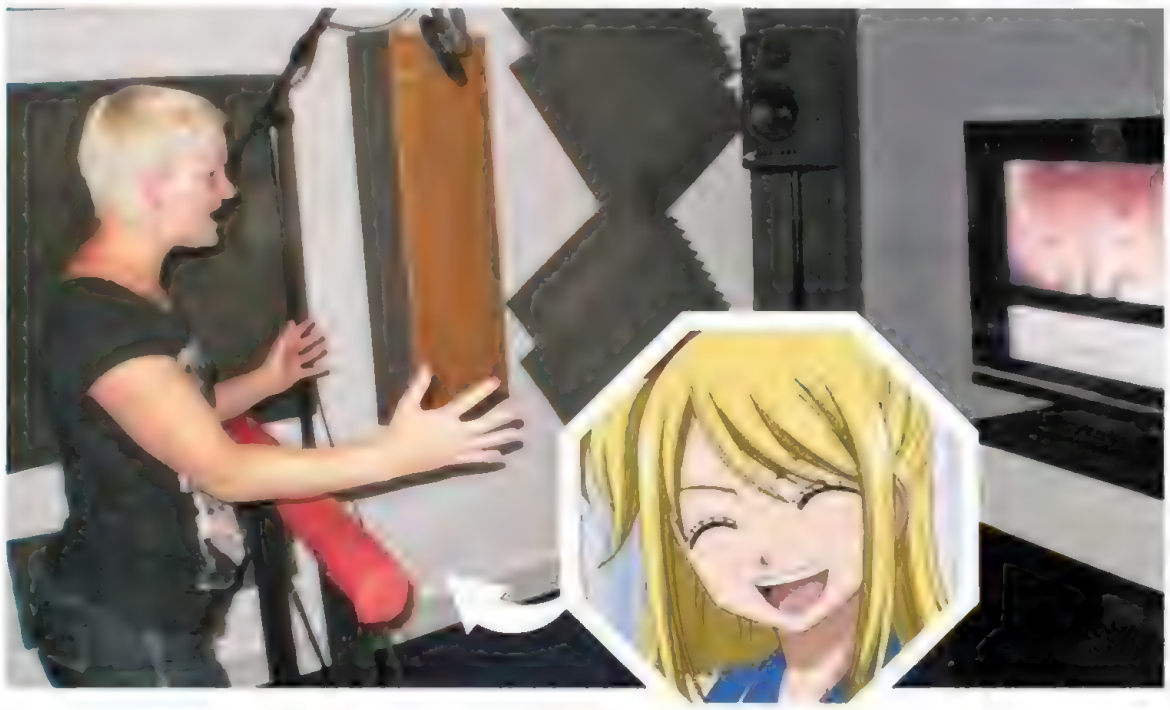
L'ingénieur du son, quant à lui, s'occupe des prises de son : les enregistrements des comédiens en VF. Il vérifie que tous les personnages dialoguent avec le même niveau sonore. Il s'assure aussi que le texte est compréhensible et qu'aucun bruit de bouche ne puisse le gêner.

Ensuite, sous les directives et consignes du directeur de plateau (qui est censé bien connaître l'œuvre), en ayant regardé auparavant la VO et après des « essais de voix », l'artiste dispose en face de lui, une fois à la barre, d'un écran avec la vidéo de la scène mais aussi de la bande rythmo qui défile. C'est elle que le comédien doit suivre tout en incarnant le rôle qui lui a été attribué...

Paolo Domingo (Tenma de Pégase) et Yohann Sover (voix de Alone dans *Saint Seiya The Lost Canvas*).

à cause du piratage des médias vidéo sur Internet, dont le *fansub*) parce qu'on investit moins dans la traduction, l'adaptation et le doublage de ces titres. D'après Thomas Guitard (voix de Keiichi Morisato dans *Ah ! My Goddess*) : « *C'est le cas du doublage français de* Naruto, *réalisé en Belgique. Les éditeurs cherchent donc à faire le maximum d'économies sur la production des versions françaises. Une situation parfois problématique, la qualité ayant un coût.* »
Les adaptations de *Kojiro* ou *The Guyver* en sont des exemples concrets : certains comédiens n'ont aucune conviction, un ton monocorde. Le doublage est aussi parfois délocalisé (Canada, Espagne, Inde, Portugal) par souci d'économie, en général, bien qu'on n'entende aucune différence, même au niveau de l'accent pour les pays francophones. Mais selon Bruno Meyere : « *Côté montage et mixage, on gagne un temps fou. Les prises étaient plus longues à enregistrer et désormais, cela tient à un bouton et à quelques clics devant une courbe, pour couper et réajuster presque en un clin d'œil !* »
Parce qu'elle fait intervenir de nombreuses personnes, la réalisation d'un doublage coûte environ 3 000 à 4 000 euros pour un seul épisode, soit bien plus qu'un simple sous-titrage ! Mieux vaut s'assurer qu'il passera à la TV, une simple sortie DVD ne suffisant pas, dans la plupart des cas, à rentabiliser une VF. En France, les grandes chaînes ne veulent pas de VOSTF, contrairement à d'autres pays que la langue originale ne rebute pas (comme les Pays-Bas ou les pays scandinaves). Heureusement, de nos jours, télévision comme DVD permettent de réunir les deux, conciliant les désirs des plus pointus comme des paresseux des sous-titres...

Marie Nonnenmacher (Lucy dans *Fairy Tail*).



D.R
Saint Seiya - The Lost Canvas - Saison 1 © 2009 KURUMADA Masami, TEZUKA Shori - VAP, TMS Entertainment Co.,Ltd
Fairy Tail © 2009 MASHIMA Hiro - Satsuki A-1 Pictures Inc
Photo One san - Antoine Monteiro et du Sorbier

Orelsan (Saitama dans *One Punch Man*).

LE DOUBLAGE D'ANIME EN PROGRESSION CONSTANTE ?

En France, nous avons pu apprécier la première vague de comédiens qui étaient plus nombreux y compris pour assurer les rôles secondaires en doublage et qui, globalement, fournissaient des prestations justes et remarquables sur les dessins animés japonais dans les années 1970-1980. Comment oublier *Goldorak* et tous ses noms d'étoiles attribués aux personnages, ses références bibliques et mythologiques (Golgoth, Atlas, Janus...) ? *Signé Cat's Eyes* et ses mots un peu crus comme rarement entendus et Cobra prenant du plaisir entouré de jolies filles sans que les dialogues ne soient trop « gnangnan » ?

Vint la deuxième période plus contestée durant laquelle on a longtemps critiqué le doublage pendant la guerre *Club Dorothée* (TF1) / La Cinq au milieu des années 1980. *Ken le Survivant* et ses jeux de mots « Hokuto de cuisine », *Les Chevaliers du Zodiaque* et ses noms d'attaques ou de constellations parfois erronées, *Dragon Ball* et ses noms approximatifs (« Cachalot » au lieu de « Kakarot », vrai nom de Son Goku), *City Hunter* et ses restaurants végétariens en lieu et place de *love hotels*, *Juliette je t'aime* et ses sodas pour remplacer la vodka...

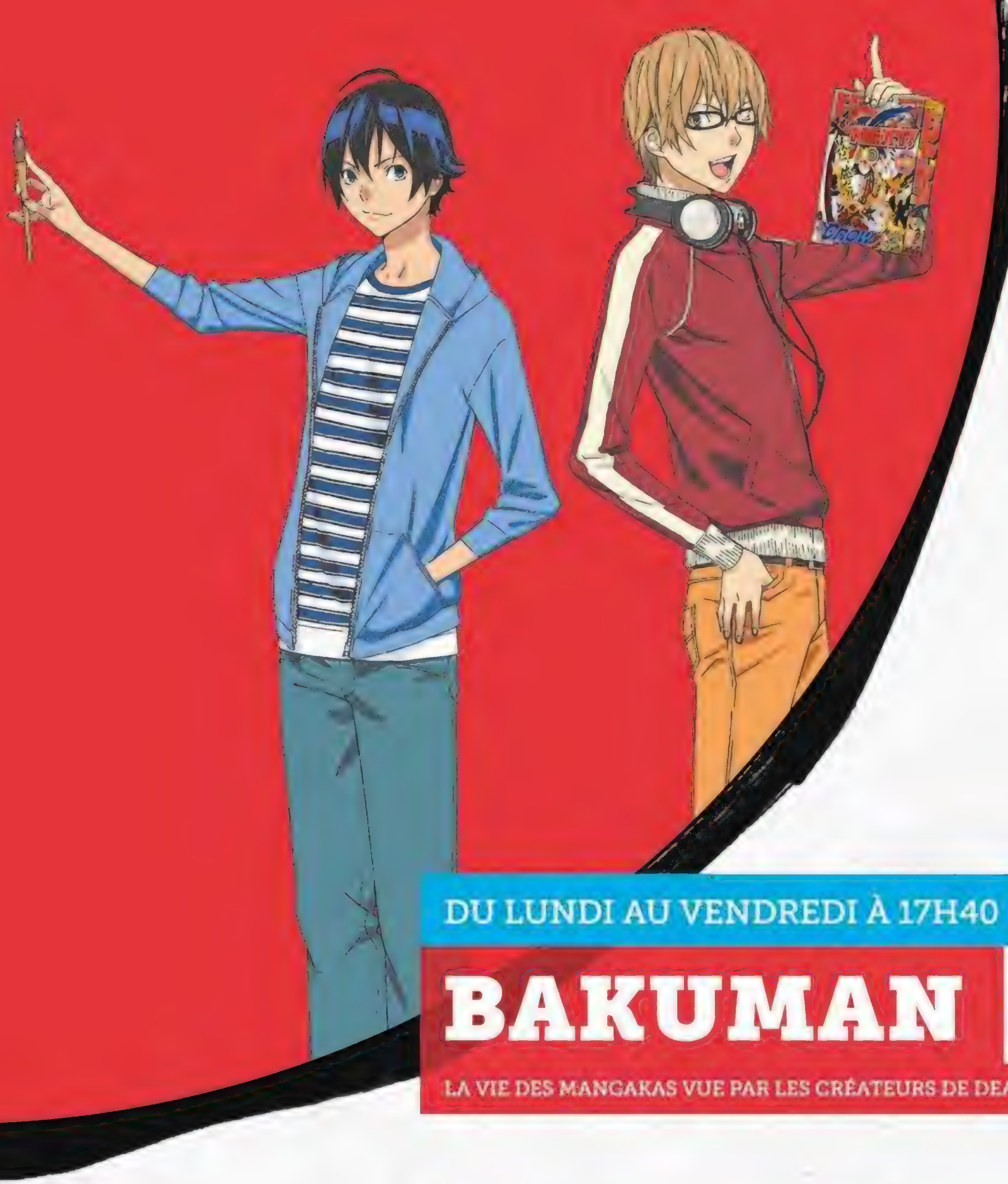
Mais le contexte d'alors était bien différent puisque ces séries destinées à un public ado-adulte au Japon furent censurées en France pour ne pas choquer le jeune public. Nous avons désormais la chance d'avoir des comédiens ou directeurs artistiques qui furent élevés aux *anime* et aux mangas véritablement passionnés. Ils ont intégré parfois des postes importants dans le domaine du doublage et mettent beaucoup d'eux-mêmes dans leur travail (deux types de VF ont été effectués pour *Fullmetal Alchemist*, une version pour Canal+ qui était déjà bien osée et l'autre réservée au DVD, un peu moins édulcorée).

Nous avons aussi, depuis, plus souvent des cases spécifiques bien ciblées sur Game One, MCM ou sur France 4 pour ce type de programmes. Même si l'on ne pourra jamais concilier les désirs de ceux qui ne jurent que par les VO et des pro-VF, les versions françaises méritent vraiment que les spectateurs puissent aller au-delà de leurs préjugés et découvrent par eux-mêmes leur qualité avec *Fairy Tail*, *One Piece*, *L'Attaque des Titans* ou *One Punch Man*, sans essayer de comparer mais d'apprécier différemment et à sa juste valeur un doublage en VF. Nous avons de très bons comédiens en France, ce serait vraiment dommage de s'en priver... ■

> « *Des comédiens ou directeurs artistiques qui furent élevés aux anime et aux mangas* »

Arnaut LAURENT (Natsu dans *Fairy Tail*).

Remerciements et sources : conférence sur le doublage en 2010 (Japan Expo Sud), Grégory LAISNÉ, Olivier FALLAIX, Thomas BOUVERET, Time Line Factory, Manon SMERIGLIO.



DU LUNDI AU VENDREDI À 17H40

BAKUMAN

LA VIE DES MANGAKAS VUE PAR LES CRÉATEURS DE DEATH NOTE !

J-ONE®

POP CULTURE MANGA

J+1

En exclusivité sur

CANAL & numericable

HD

©2010 Tsugumi Ohba, Takeshi Obata ,Shueisha/NHK, NEP, ShoPro

MAKOTO SHINKAI

Ce réalisateur de génie a rapidement rencontré le succès grâce à la qualité de son animation et par l'émotion qui se dégage de ses récits. Souvent désigné comme le « nouveau MIYAZAKI » – bien que son approche et sa technique soient différentes –, son dernier film *your name.* a explosé au box-office japonais. *AnimeLand* a souhaité plonger dans son univers entre mélancolie et science-fiction.

MAKOTO SHINKAI

DISTANCE ÉTINCELANTE

S'il est coutumier de voir le box-office japonais dominé par les films de Miyazaki ou les adaptations de licences populaires telles que *One Piece* ou *Doraemon*, cette année, c'est une œuvre originale qui s'impose dans les salles obscures : *your name*.[1] Le film est réalisé par Makoto Shinkai, qui devient peu à peu une figure majeure de l'animation japonaise actuelle. Philippe Dubé

Après des études littéraires, Makoto Shinkai est employé dans la société de jeux vidéo Nihon Falcon en tant que graphiste. Depuis tout petit, il est passionné par les arts, allant de la littérature aux *anime* en passant par la musique. Profitant que matériels et logiciels de création graphique deviennent accessibles, il réalise seul un court-métrage en noir et blanc qu'il termine en 1999 : *Elle et son chat*. Suite à plusieurs prix remportés, Shinkai est aussitôt contacté par différentes sociétés et conçoit diverses bandes-annonces ainsi qu'un dessin montrant une jeune fille dans un cockpit, un téléphone portable à la main. Conquise par le concept, la société Mangazoo contacte le réalisateur en herbe et lui permet de mener à bien ce projet. Il y voit un exutoire et quitte son travail pour se consacrer à la réalisation d'un film de 26 minutes : *The Voices of a Distant Star*. Sept mois lui sont nécessaires pour concevoir, seul, cette sublime romance à distance sous fond de science-fiction. Il apprend les techniques de réalisation et d'animation sur le tas, tout en conservant cette importance pour les décors détaillés. Le résultat final est impressionnant puisque le mélange 2D/3D dynamise ce récit poétique avec des combats de *mecha* ambitieux. Le film sort en 2002 et lui permet d'embrasser une carrière de cinéaste.

UN CINÉMA MÉLANCOLIQUE

En 2004, Makoto Shinkai réalise le long-métrage *La tour au-delà des nuages*. Bien qu'il doive apprendre à travailler en équipe et à déléguer, il occupe encore plusieurs postes, jusqu'à l'écriture des paroles du générique de fin. Avec ce film, il arrive à se créer une identité artistique, les dessinateurs en charge du design des personnages et des décors s'inspirant de son style, tout en affinant ses traits. Il signe une magnifique uchronie et revient de nouveau sur l'épreuve qu'est la distance dans une relation. Un sujet qui deviendra le fer de lance du réalisateur, notamment avec *5cm per second*, son film suivant qui sort en 2007. Si le projet initial est la conception de différents courts-métrages, il est décidé de le porter sur grand écran. Shinkai décide alors de regrouper trois histoires qui se connecteraient avec une parfaite

Voices of a distant Star © Makoto Shinkai CoMix Wave Films
5cm per second ©Makoto Shinkai CoMix Wave Films
Garden of words © Makoto Shinkai CoMix Wave Films

cohérence. Il propose donc un récit contemplatif en trois parties, où l'espace et le temps sont encore des obstacles aux sentiments.
Alors que le réalisateur se construit une notoriété internationale, il surprend en 2011 avec *Voyage vers Agartha*, son troisième long-métrage. Un récit d'aventure, voire de « fantasy échappatoire » tel qu'*Escaflowne*, où une adolescente découvre un monde souterrain oublié. Avec ce film, Makoto SHINKAI revendique son amour pour les travaux de Hayao MIYAZAKI, à tel point que les nombreuses similitudes avec les œuvres du maître laissent perplexe, donnant à cet hommage des allures de plagiat. Ici encore, SHINKAI cumule les postes et offre une histoire personnelle, empruntant des thèmes durs tels que le deuil. Même s'il est en marge de sa filmographie, son film lui permet de se faire connaître auprès d'un plus large public (il est même sélectionné au festival d'Annecy).
Il revient à son style de prédilection en 2013 avec *The Garden of Words*, un moyen-métrage romantique relatant la relation entre un lycéen et une mystérieuse femme qui se construit grâce à différentes rencontres, espacées. Malgré un sentiment de déjà-vu, SHINKAI améliore son style graphique et offre une histoire plus mature. Le succès est commercial et critique.

LIBRE COURT

Parallèlement à sa carrière cinématographique, Makoto SHINKAI réalise plusieurs courts-métrages (format qu'il affectionne particulièrement pour ses possibilités expérimentales) dont *Smile*, l'hilarant segment *Neko no Shuukai d'Ani-Kuri* ainsi que *Dareka no manazashi*. Empreints d'une légèreté certaine, ces films ont en commun la relation entre des animaux de compagnie et leurs maîtresses, rappelant ainsi son tout premier court-métrage. Les Japonais ont également pu profiter du style graphique étincelant du réalisateur à travers différents spots publicitaires, parfois considérés comme des courts-métrages tant on y retrouve certains de ses thèmes favoris, voire certaines de ses obsessions.

GÉNÉRATION POST-2000

Makoto SHINKAI fait partie d'une vague d'auteurs-réalisateurs autodidactes et polyvalents qui a émergé dans les années 2000. On y retrouve Mamoru HOSODA (*Le Garçon et la bête*), Yasuhiro YOSHIURA (*Pale Cocoon*, *Patéma et le monde inversé*), voire Keiichi HARA (*Miss Hokusai*). Ce sont des jeunes cinéastes admirateurs de leurs aînés, mais dont les œuvres sont plus sociales, et présentant une plus grande assimilation du numérique, d'où la recherche constante de l'association entre les techniques traditionnelles et l'image de synthèse.
Mais la grande particularité de ces réalisateurs est leur désir d'indépendance ; en témoignent les différentes œuvres originales produites, la création de leurs propres studios (CoMiX Wave Inc pour SHINKAI, Chizu pour HOSODA, Reika pour YOSHIURA), et de leurs styles graphiques bien prononcés. Moins viscérale et plus ancrée dans la réalité, cette génération est aujourd'hui très influente et attire toujours plus de monde dans les salles. ■

1. Voir notre critique du film, page 32.

LE STYLE MAKOTO SHINKAI

ROMANCES CRÉPUSCULAIRES

C'est la fin du printemps et le début de l'été. Les cerisiers les plus en retard perdent leurs derniers pétales. Le soleil se couche et teinte le ciel de tons dorés, tandis qu'au loin des nuages annoncent un orage à venir. À moins que ce ne soit un orage passé. Un garçon sur un quai de gare, le cœur brisé, essaye de retenir ses larmes. Bienvenue dans l'univers de Makoto SHINKAI.

Pa Ming CHIU

La première chose qui frappe à la vue des derniers films de Makoto SHINKAI est le soin apporté au visuel, notamment aux environnements. Avec leur profusion de détails, on pourrait être tenté de parler de photoréalisme. Pourtant, ce serait un raccourci un peu simpliste. Le charme de ces décors tient dans le fait qu'on sent, à l'inverse, le coup de pinceau, et leur éclat surtout dans le fait qu'ils jouissent d'une direction artistique particulièrement réussie.

« LE CIEL ET LA TERRE SONT EN NOUS. » - GANDHI

La photo jouit d'un soin d'orfèvre, offrant des contrastes forts et marqués, ce qui est évidemment tout de suite notable dans ses ambiances estivales, où les lumières blanches tranchent avec des ombres fortes et s'associent à des couleurs chaudes mais légèrement désaturées.

Cette direction de la photo s'avère encore plus subtile dans certaines scènes de *The Garden of Words*. Les orages d'été donnent lieu à un travail impressionnant sur les reflets engendrés par l'humidité et sur une lumière paradoxale, certes ténue mais laissant percer quelques échappées solaires à travers les nuages.

Une grande importance est d'ailleurs accordée au ciel. Affectionnant les soleils couchants, SHINKAI aime à en offrir de superbement détaillés, à grand renfort de dégradés de couleurs, de nuages s'éteignant et d'étoiles naissantes.

C'est aussi avec les représentations du ciel que le réalisateur n'hésite pas à interrompre ponctuellement sa recherche de réalisme pour verser dans l'onirisme le plus total. On peut le voir dans *5cm per Second*, lorsque les personnages se retrouvent à observer des cieux impossibles, des cieux d'un autre monde. Le naturaliste devient alors rêveur. Ce qui n'est pas incompatible.

Par ailleurs, cet abus de voûtes célestes n'est pas non plus gratuit : SHINKAI maîtrise la spatialisation, et a bien compris que les grands espaces, à l'instar des westerns, servent la poésie, la contemplation, la respiration rythmique et remettent les personnages en perspective... ainsi que le spectateur par identification. Leur immensité écrasante et leur beauté indomptable évoquent nos bouillonnements intérieurs, mais nous rappellent aussi dans un autre sens que, peu importe ces tourments qui nous animent, nous sommes bien peu de choses dans l'univers.

Voices of a distant Star © Makoto Shinkai, CoMix Wave Films
5cm per second ©Makoto Shinkai/CoMix Wave Films
Garden of words © Makoto Shinkai/ CoMix Wave Films

Et que penser de la présence constante de trains ou de voies ferrés dans ses films ? Simple fétichisme ferroviaire ou allégorie du chemin de la vie ?

JE T'AIME / MOI NON PLUS

Makoto SHINKAI apparaît donc comme un cinéaste de l'intime, un point d'autant plus souligné par sa mise en scène parfaitement adaptée. Quand il s'agit de montrer du sentiment, il sait indéniablement s'y prendre, avec ses cadrages tour à tour à hauteur des personnages ou prenant une pudique distance, ses utilisations bien senties de profondeurs de champ ou son économie dans les mouvements de caméra qui magnifient et donnent du sens à ses rares travellings. Côté narratif, l'économie de dialogues ou l'utilisation de voix off fonctionne bien et s'accorde avec le ton de ses histoires.

Pour une personne quasiment autodidacte, cela force le respect, mais il faut croire que commencer en réalisant des films tout seul est des plus formateur. En matière d'écriture, il ne mettra pourtant pas tout le monde d'accord. Non pas sur la technique relativement irréprochable, probablement héritée de son passé littéraire, mais plus sur le fond. Certains y verront un auteur défaitiste et profondément déprimé/déprimant. Il faut reconnaître que ses histoires d'amour se passent et finissent rarement bien. À l'image de la société japonaise actuelle, ses personnages ont du mal à communiquer, à se comprendre, à se trouver ou à se retrouver (physiquement et métaphoriquement) et leur retenue joue sans cesse contre eux. Surtout du côté des hommes, qui ont tendance à se montrer indécis ou à se laisser gagner par l'apathie.
Plutôt que du pessimisme, ne faut-il pas y voir justement une critique sociale ?
Et après tout, les romances contrariées ou impossibles ne sont-elles pas les plus belles ?
Quoi qu'il en soit, aussi « japonais », coincés ou blessés par la vie soient-ils, lesdits personnages montrent un côté authentique et profondément humain. Justement parce qu'ils ont des défauts, des fragilités et des aspérités.

« Les romances contrariées ou impossibles ne sont-elles pas les plus belles ? »

Cela dit, l'amour n'est pas le seul cheval de bataille de SHINKAI qui affectionne également la science-fiction, le fantastique et les récits d'aventure comme en témoignent ses premiers films. Son *anime* préféré est d'ailleurs *Le Château dans le ciel* de Hayao MIYAZAKI. Un réalisateur dont il suit les traces[1], non seulement par un style de *character design* assez proche au niveau des visages, mais aussi plus littéralement avec son *Voyage vers Agartha*, qui a de sérieux relents du *Voyage de Chihiro* et de *Princesse Mononoké*. Mais SHINKAI semble moins à l'aise dans le genre, ne serait-ce qu'en termes de rythme ou d'écriture d'enjeux. Toutefois, au vu de sa popularité phénoménale au Japon, *Your name.* semble sans doute enfin concilier ses différentes marottes avec succès. Il ne reste plus qu'à aller le vérifier en salle[2].

1. On le compare souvent à MIYAZAKI, mais SHINKAI refuse humblement cette comparaison, ne se jugeant pas à la hauteur et considérant cela comme de la surestimation.
2. Pour en savoir plus, lire la critique page 32.

LES FEMMES DANS L'ANIMATION

GIRL POWER

Profitant d'un cahier de commandes bien rempli, la production japonaise confie plus aisément les rênes d'une réalisation à de nouveaux talents. La dernière tendance qui se dégage voit l'émergence massive de femmes à la direction. *AnimeLand* ne pouvait rester de marbre face à une telle séduction.

Bruno De La Cruz

Dans son rapport avec les Français, l'animation japonaise a souvent vu les œuvres produites devenir bien plus célèbres que les noms de leurs créateurs. Qui, parmi le grand public, connaît Daisuke Nishio, Kazuyuki Okaseko ou Toyô Ashida ? Le poste de réalisateur ne paraissant encore que peu « intéressant », les artistes qui se cachent derrière les adaptations de *Dragon Ball Z*, *Jeanne & Serge* et *Hokuto no Ken* resteront dans l'ombre des aventures de leurs héros. Si les plus notables des grands noms étaient connus des *otaku* hexagonaux, tels qu'Osamu Tezuka ou Hayao Miyazaki, il a fallu attendre *Macross*, *Gundam* ou *Cowboy Bebop* pour que les artistes deviennent véritablement autant, voire plus renommés que leurs bébés. Sans atteindre le même seuil de reconnaissance qu'au Japon, la France commence à peine à identifier des acteurs plus récents de la production, comme Tetsurô Araki ou Akiyuki Shinbô. Moins flagrante avec les animateurs, cette curiosité n'a pas encore atteint une phalange pourtant très influente de l'animation japonaise : le talent de la sphère féminine.

OÙ SONT LES FEMMES ?

« *Je n'ai pas de chiffres sous les yeux, mais je pense que près de 60 % des animateurs de japanimation sont des femmes.* » Contactée par nos soins, Cindy Yamauchi sait de quoi elle parle. Productrice (OAV *Jojo's Bizarre Adventure*) mais aussi animatrice reconnue (*BECK*, *Samurai Champloo*), elle a travaillé sur le film *Akira*. Cindy Yamauchi renchérit : « *Mais je n'étais pas la seule sur ce projet, n'oubliez pas l'excellente Atsuko Fukushima !* » Si certaines mauvaises langues pensent que les rôles d'intervallistes leur étaient promis, c'est tout le contraire : quelques-uns des plus vifs échanges entre Tetsuo et Kaneda ont été animés par des femmes. Une participation qui ne trompe pas. Se mettre au niveau des plus grands talents que la 2D ait connus (Toshiyuki Inoue, Hiroyuki Okiura) n'est pas donné à tout le monde, et elles ont prouvé que la plus haute des exigences ne les effrayait pas.
Voir une femme à la direction dépend aussi de la philosophie du studio chargé d'animer un projet. La maison Kyoto Animation, par exemple, est essentiellement composée d'artistes féminines. *K-ON!* et *Sound! Euphonium*, pour ne citer que deux des plus grosses séries, sont ainsi portées par la jeune Naoko Yamada (32 ans). D'ailleurs, il ne faut pas oublier le système d'évolution. Souvent, l'intervalliste devient animateur-clé avant, si affinité, de doucement glisser vers la direction. Nombreuses pour prêter

Sound! Euphonium ©Kyoto Tateda TAKARAJIMASHA Hibiki Partners
Basquash!© SKITR / S / PB © Satelight Inc. All rights reserved
K-ON! ©Kakifly Hobunsha/Sakura High Band

leur voix ou officier à la colorisation, les femmes occupent désormais un poste qui ne manquera pas de relève. C'est une certitude.

ÇA CHANGE QUOI ?

« *Je suis certaine que nous pouvons faire les choses différemment. Mais c'est avant tout parce que nous sommes tous différents.* » Du point de vue de Cindy YAMAUCHI, c'est en tant qu'artiste qu'elle se définit, le genre n'y étant pour rien. Elle poursuit : « *Certaines femmes sont talentueuses, d'autres non... Et celles qui ne le sont pas ne devraient pas être traitées différemment parce qu'elles sont des femmes.* »
Tout comme pour ce qui s'observe sur le marché du manga, le sexe n'a jamais été une source de genres. Non, la branche féminine ne se prédestine pas au *magical girl* ! Les versions *anime* de *Bleach*, *Naruto* ou *One Piece* ont été plus d'une fois dirigées par une femme. Caméra en main, c'est davantage le parcours qui sert d'influence. L'exemple le plus frappant reste celui de Sayo YAMAMOTO (voir article suivant : « Les femmes dans l'animation – Les Super Nanas »), souvent dans les bagages de Shin'ichirô WATANABE. Diplômée de Gobelins en 2005, Anaïs CHEVILLARD a travaillé sur le film *Persepolis*, mais aussi la licence *Wakfu*, avant de s'exiler pratiquer le *genga* au Japon.

« *Le sexe n'a jamais été une source de genres ou un label de qualité* »

Présentée au studio Satelight par Thomas ROMAIN, Anaïs ne voit pas forcément une différence entre homme et femme. En revanche, il y a des réflexes naturels qui ne se perdent pas : « *Sur* Basquash *par exemple, Eddie MEHONG avait du mal pour dessiner des habits féminins un peu tendance. J'ai dû reprendre les choses en main parce que je sentais bien qu'il galérait (rires).* » Admiratrice des travaux de Gainax, Anaïs ferait davantage parler sa personnalité à travers ses dessins. « *En tant que femme, mes personnages féminins seraient peut-être... un peu plus patate, comme moi quoi ! Cela dit, notre touche peut aussi s'exprimer à travers l'*acting *des personnages : mouvements, attitudes...* », conclut-elle.
Cette grande fan de *Sailor Moon* aime à rappeler qu'en France, la tendance de voir des femmes à l'animation est assez récente. « *Au moment de mes études, le phénomène commençait à peine à se développer. Mais aujourd'hui, c'est presque du 50/50.* » Et voir une femme dans des locaux n'a pas laissé tous les hommes indifférents. « *Il faut bien être clair, c'était un milieu de mec* (rires). *Mais l'avantage, c'est que personne ne peut tricher : nous sommes jaugés en tant qu'artistes. Si je suis choisie, c'est pour mon boulot. Peut-être qu'une nénette a été prise pour ses beaux yeux, mais ça ne durera pas...* »
Sur le fond, mettre du vernis à ongles sur une production ne change et ne promet rien de radical. Cela dit, à défaut de dominer le monde, les femmes commencent à sérieusement imposer leurs idées. Et si ça tirait la japanimation vers le haut ? ■

Remerciements à Cindy YAMAUCHI et Anaïs CHEVILLARD pour leur accessibilité.

LES SUPER NANAS

DES ANIMATRICES INCONTOURNABLES

Parce que la compositrice Yôko KANNO et la *seiyû* Megumi HAYASHIBARA ne sont pas les seules stars féminines de l'industrie, *AnimeLand* a sélectionné un podium d'immanquables talents. Qu'elles soient réalisatrices, animatrices, etc., sortez les Stabilo et mouillez-vous la nuque, ces noms sont à mémoriser.

Bruno DE LA CRUZ

SAYO YAMAMOTO

RÉALISATRICE, ILLUSTRATRICE

Alors étudiante en école de design, YAMAMOTO a montré un court-métrage à un certain Satoshi KON. Le regretté réalisateur a applaudi des deux mains et invité la jeune femme à rejoindre son équipe de production sur *Millenium Actress* (elle a néanmoins dû la quitter pour une question légale). La suite de son CV est impressionnante. Pêle-mêle, elle a accompagné Shuko MURASE sur *Ergo Proxy*, Tetsuro ARAKI sur *Death Note*, Yoshiaki KAWAJIRI sur *X*, a participé à *Animator Expo* et fut une collaboratrice de choix pour Shin'ichirô WATANABE, avec qui elle partage la même passion pour les lunettes. De *Samurai Champloo* aux deux saisons de *Space Dandy*, la jeune femme a su profiter de toutes ces participations avec le maître pour se forger. « *C'est tout à fait possible que mon style apparaisse dans ses œuvres. J'essaie de ne pas trop intervenir* », nous confiait S. WATANABE en avril dernier. Il faut bien avouer que *Michiko & Hatchin*, sa première série gérée en intégralité, a des relents de *Cowboy Bebop*. Elle ne s'arrête pas en si bon chemin et continue d'additionner les *featuring* cinq étoiles. Sur le superbe long-métrage *Redline*, elle assistera la folie de Takeshi KOIKE pour donner vie à des bolides futuristes mémorables. Takeshi KOIKE est d'ailleurs l'homme pour lequel elle avait conçu son tout premier story-board en 2002, pour l'OAV *Trava*. Le duo se retrouvera quelques années plus tard sur une licence mondialement connue, *Lupin III : Une femme nommée Fujiko Mine*. Cette fois-ci, YAMAMOTO est à la tête de la réalisation, accompagnée d'un autre talent féminin en vogue au *compositing*, Mari OKADA (*Black Butler, Kiznaiver*), tandis que KOIKE fait parler son talent pour transformer avec une classe folle le *character design* de Monkey Punch. Signe, si besoin est, que l'artiste jouit désormais d'une réputation solide au Japon, elle a porté sa création originale, *Yuri!!! on Ice*, sur petit écran, en y laissant parler son sens de l'humour et son attrait pour les séquences teintées d'érotisme. Elle a également dirigé un grand nombre d'*openings* et *endings* (*L'Attaque des Titans, Psycho-Pass, Rage of Bahamut*). ■

Ergo Proxy © manglobe - GENEON (USA) - WOWOW
Michiko & Hatchin - ©2008 manglobe - Ca entre amis 18
Pour voir à l'aise ! © STUDIO 4°C Bl.!
Kiv. la petite sorcière © STUDIO Ghibli
Space Dandy © 2014 BONES Project SPACE DANDY Licensed from BANDAI VISUAL

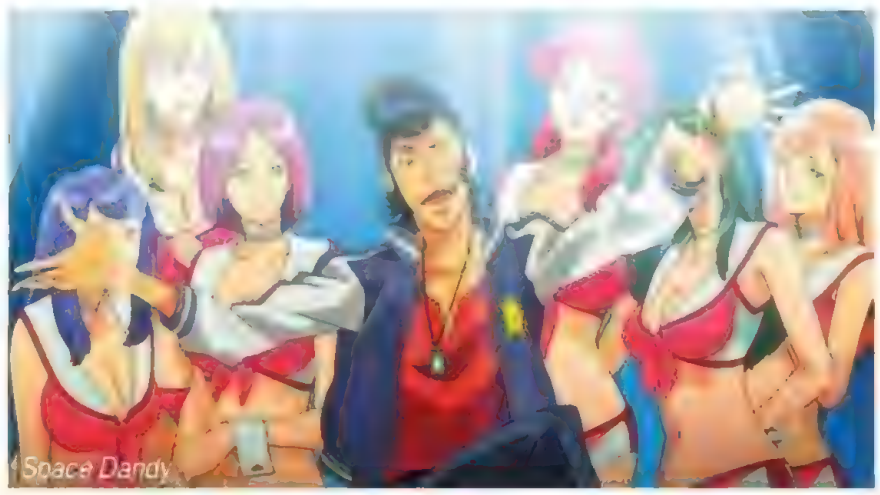
MAKIKO FUTAKI

ANIMATRICE

Il a fallu attendre une bien mauvaise nouvelle (elle est décédée le 13 mai 2016) pour voir fleurir son nom sur les sites spécialisés (ou non) de japanimation. Makiko FUTAKI était pourtant l'une des animatrices les plus remarquables du paysage de l'animation.
En plus de son CV, certaines scènes sont absolument mémorables. Impossible de ne pas citer cette séquence où Ponyo court en prenant appui sur d'immenses vagues d'eau ayant la forme de poissons (*Ponyo sur la falaise*). À la quantité de dessins requis, il faut ajouter la gestion des vitesses, variables sur un même plan. Autre exemple de sa dextérité, dans *Akira*, elle s'est occupée de l'explosion d'un Tetsuo en pleine mutation, quand Kaneda le fait éclater avec son arme laser (imaginez une soupe trop chaude en pleine ébullition !). Les exploits ne s'arrêtent évidemment pas là, puisque Makiko FUTAKI était l'une des plus fidèles de Hayao MIYAZAKI. *Pompoko*, *Kiki la petite sorcière* et tant d'autres sont passés sous ses doigts magiques ; ici aussi, plusieurs moments forts sont à retenir.
Particulièrement performante pour gérer les volumes, elle s'est occupée de la croissance magique des arbres dans *Mon voisin Totoro* et de l'évolution d'une faune grandissante sous les pieds du Dieu-Cerf de *Princesse Mononoké*. D'une fluidité ahurissante, ces séquences sont un leg et une source d'inspiration intarissable pour tous les animateurs en herbe. ■

EUNYOUNG CHOI

RÉALISATRICE, ANIMATRICE



Partie très tôt étudier l'anatomie en Europe, plus précisément en Angleterre, la jeune Eunyoug CHOI s'est fait un allié de poids dans le monde de l'animation en la personne du génie Masaaki YUASA. L'homme derrière l'inoubliable *Mind Game* mais aussi les très bons *Kemonozume* et *Kaiba* décèle toute la folie de l'identité graphique de l'artiste. Tout comme le maître, elle possède un tracé tortueux, presque

« Un tracé tortueux, presque dérangeant, s'amusant à loisir des proportions du corps »

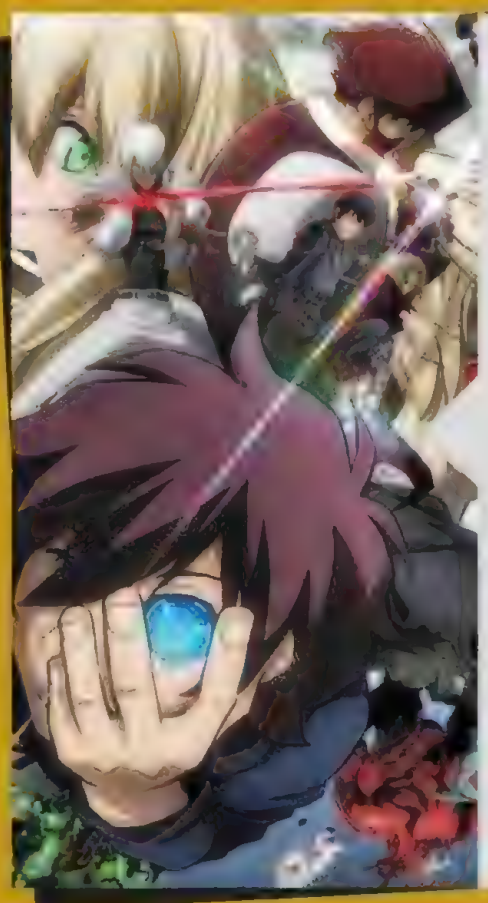
dérangeant, s'amusant à loisir des proportions du corps humain. Rapidement placée à des postes importants, elle recevra une autre marque de reconnaissance, occupant régulièrement les locaux de Madhouse.
Ainsi, son CV ne cessera de croître : *Ping Pong*, *Space Dandy*, *Doraemon*, *Shin-chan*... Rapidement, elle s'essaiera à la réalisation et s'occupera, de façon plus prépondérante, d'épisodes de *Casshern Sins* en 2008. Le *character design* épuré de Yoshihiko UMAKOSHI (*Saint Seiya Omega*) lui assure une marge de manœuvre importante pour jouer des perspectives et apporter de la vie à l'écran.
Bien que disparates, ses participations méritent le coup d'œil tant Eunyoug CHOI est une artiste à part, qui ne s'insère que difficilement dans le modèle de production actuel, soucieux d'harmoniser sur la forme les épisodes d'une série (*Space Dandy* étant le meilleur contre-exemple). Pour la petite histoire, le studio français d'Ankama n'a pas manqué de lui confier en 2010 l'épisode spécial de *Wakfu*, « Noximilien l'horloger ». Dans l'approche et le traitement, celui-ci sait nous délecter comme un court-métrage, tant le soin porté à la narration est superbe. L'animatrice française Anaïs CHEVILLARD a eu la chance de la côtoyer au Japon. Elle garde le souvenir d'une femme de caractère : « *C'est une vraie Coréenne, une grande artiste et elle sait ce qu'elle veut. C'est un monstre de travail, elle est très exigeante avec elle-même.* » ■

CES SÉRIES FAITES PAR DES FEMMES

(ET VOUS NE LE SAVEZ PEUT-ÊTRE PAS)

Parce qu'elles sont partout et qu'elles finiront par nous mettre à leurs pieds, les femmes inondent tous les registres de la japanimation, occupant les différents postes de la profession. Nul doute que cette liste, non exhaustive, de leurs réalisations saura vous surprendre par sa diversité.

Bruno de La Cruz



BLOOD BLOCKADE BATTLEFRONT

Adaptation du manga homonyme de Yasuhiro Nightow, *BBB* est une série SF dont la version animée se veut plus aboutie, avec de l'action rondement menée et une qualité technique qui a les reins solides dans les moments forts. À sa tête, Rie Matsumoto confirme son statut d'espoir au poste de réalisatrice. À tout juste 31 ans, elle a déjà supporté la lourde charge d'une licence très réputée au Japon, *Pretty Cure*. Elle a ensuite mené son propre projet, *Kyousouga*, une comédie SF, sur petit écran. Sur *BBB*, œuvre un peu fourre-tout, elle peut exprimer sa vision acidulée et colorée de la japanimation.

FREE!

Avec *Free!*, Hiroko Utsumi a connu son premier projet comme réalisatrice principale. Cette dernière s'était avant tout fait remarquer en qualité d'animatrice sur des séries bien cotées, comme *Clannad* ou *La Mélancolie de Haruhi Suzumiya*. Avant *Free!*, elle avait poursuivi sa formation à la direction en menant quelques épisodes mais aussi le film de *K-ON!* Pour couronner cet encourageant parcours, elle s'est vu confier la direction de l'animation du long-métrage *Yu-Gi-Oh! The Dark Side of Dimensions*. Une valeur (déjà) sûre.

HIGURASHI

C'est à Chiaki Kon que nous devons ce *thriller* horrifique produit par le studio DEEN. Sans atteindre les sommets, ce titre plus connu en France sous le nom de *Hinamizawa le village maudit* a rempli son contrat avec une ambiance malsaine et une dualité personnages *kawaii* et *background* glauque assez bien rendue. Les musiques de Kenji Kawaii ne sont pas étrangères à cette bonne tenue. La réalisatrice a remis le couvert pour *Bleach*, *Sailor Moon Crystal III* et l'adaptation de *Junjo Romantica*. Ça commence à faire un beau CV !

LARME ULTIME

Touchante, puissante et dotée d'une direction artistique tout en légèreté, *Larme Ultime* était l'une des productions phare du studio Gonzo en 2004. À sa tête, Kase Mitsuko au CV long comme le bras : *Dirty Pair*, *Inuyasha*, *Mobile Suit Gundam 0083*, *Young Black Jack*.

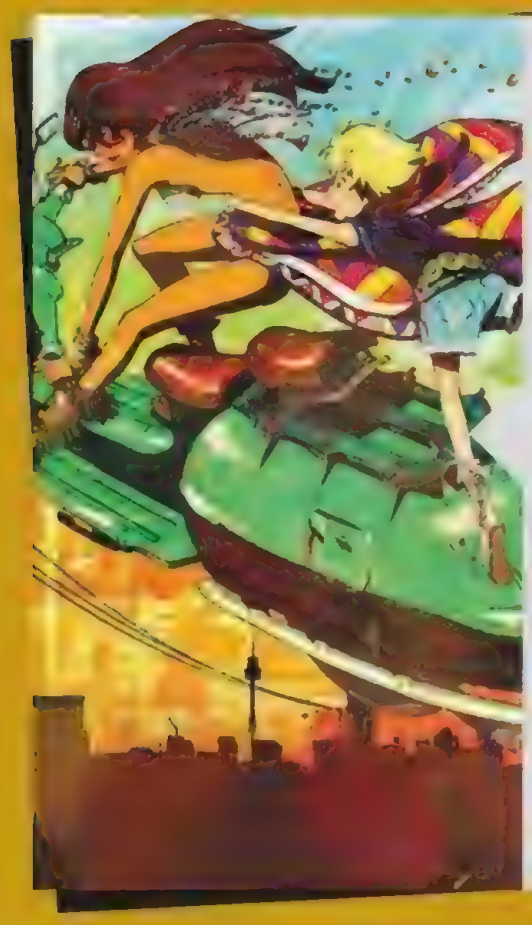
Higurashi © 2011 Seventh Expansion (Higurashi-07) / Studio DEEN
Free! © Koji Oji / Kyoto Animation / Free! High School Swimming Club ES
Blood Blockade Battlefront © 2015 Yasuhiro Nightow / Shueisha Blood Blockade Battlefront Project

LUPIN III : UNE FEMME NOMMÉE FUJIKO MINE

Approchée par le producteur Yu Kyozono pour s'occuper de cette licence à la *fanbase* très importante, Sayo Yamamoto n'avait qu'une exigence, celle d'avoir les mains libres pour revisiter le mythe, tant sur la direction artistique que pour former son staff. Elle a alors contacté son ami Takeshi Koike et choisi de centrer son œuvre sur Fujiko Mine pour donner vie à une série pleine de panache et de caractère en plus d'une qualité technique sans faille.

MECHA-UDE

Un peu d'anticipation chez *AnimeLand* ! *Mecha-Ude* (studio TriF) n'est en réalité pas encore édité, mais ce projet indépendant lancé par l'animatrice Sae Okamoto a vite atteint son objectif de 25 000 dollars sur Kickstarter. Après plusieurs courts-métrages postés sur la toile, cette artiste dégage un style très frais sur *Mecha-Ude*, avec ses *mecha* et une colorisation ultra-vive. Une promesse à suivre de très près !



MICHIKO & HATCHIN

Alors en pleine action sur la série *Samurai Champloo*, Sayo Yamamoto voit le président du studio Madhouse, Masao Maruyama, lui demander une nouvelle série TV. Celle-ci se regarde d'un trait : des épisodes indépendants, des personnages au bagou incontestable, ce parfum de *road-trip* formidablement mis en scène, et une héroïne, Michiko, qui a tout d'une Spike Spiegel. Injustement boudée à sa sortie chez Dybex, la série est pourtant un petit bonheur, avec son ambiance favelas bien rendue et ses OST absolument terribles, loin des standards.

SHIROBAKO

C'est au studio P.A.Works que le public doit cette série plongeant le spectateur dans les coulisses de la production animée. Si elle n'est pas directement dirigée par une réalisatrice (à l'exception de certains épisodes), elle met en scène un staff composé de cinq femmes. Réaliste et pointilleux sur les termes techniques, *Shirobako* livre de vrais enseignements sur le parcours créatif d'un *anime*. Enfin, en ne stigmatisant pas la position de la femme dans le circuit, il tend à prouver que le statut particulier n'existe pas et que c'est la position d'artiste qui prédomine.

SOUND EUPHONIUM!

Après avoir été elle aussi animatrice, Naoko Yamada s'est forgée une solide réputation au *story-board* en découpant des dizaines d'épisodes pour *Free!*, *K-ON!* et *Tamako Market*. Plus récemment, elle s'est occupée de *Sound Euphonium!* qui arrive pour une seconde saison sur Crunchyroll et reste une œuvre dans sa zone de confort. Consécration du travail bien fait, elle a été choisie pour diriger l'adaptation en long-métrage du manga *A Silent Voice*.

TEXHNOLYZE

Série torturée, violente et dotée d'une ambiance lourde à souhait, *Texhnolyze* a vu plus d'une main féminine la bâtir, que ce soit au *story-board*, à l'*ending* ou au script (Sayo Yamamoto, Chiaki Konaka, Nanako Shimazaki). Une œuvre majeure de Madhouse à voir absolument.

Michiko & Hatchin ©2008 manglobe / Caleeta Michi18
Shirobako © 2014 Pontaro / P.A. Works
Mec. - Ude © 2016 TriF Studio / Mecha Ude-mechanical arms-
Lupin III © Monkey Punch ©TMS

YOUR NAME.

INOUBLIABLE

Pour les salles obscures françaises, 2016 restera une année forcément unique. Premier film de Makoto SHINKAI à truster l'affiche dans l'Hexagone, *your name.* est une réussite à tous les niveaux. Dans les chiffres d'abord, avec 12 millions d'entrées au Japon. Artistique ensuite, le métrage ne travestissant à aucun moment la patte de son réalisateur.

BRUNO DE LA CRUZ

Depuis ses débuts, notables sur *She and her cat* (1999) ou plus pimpants avec la claque *5cm per second* (2007), Makoto SHINKAI (43 ans) bâtit son style sur deux poutres indestructibles : un travail extraordinaire sur les décors et le *compositing*, et des récits badigeonnés de pessimisme. Sur le premier point, l'autodidacte rajoute une magistrale couche de vernis à sa réputation. Son savoir-faire est absolu, et l'immersion, urbaine ou rurale, a encore franchi un palier avec *your name.* (*Kimi No Na wa*) tant on aime le voir s'amuser de nouveau avec le *background* d'une station de métro ou sacrifier des heures de travail pour un plan serré hyper-réaliste qui n'excédera pas trois secondes à l'écran. Après son incroyable jeu de lumières ou encore sa gestion de la

©2016 TOHO CO., LTD. / CoMix Wave Films Inc. / KADOKAWA CORPORATION · East Japan Marketing & Communications, Inc. / AMUSE INC. / Voqaeting co., ltd. / Lawson HMV Entertainment, Inc

« *Shinkai arrondit les angles pour séduire le grand public sans jamais se renier* »

En bref…

Une œuvre qui transcende son support : *your name.* n'est pas qu'un excellent métrage d'animation, c'est avant tout un grand film.

★★★★½

- **Titre original :** *Kimi No Na Wa*
- **Durée :** 1 h 46
- **Date de sortie :** 28 décembre 2016
- **Année :** 2016
- **Réalisation :** Makoto Shinkai
- **Musique :** RADWIMPS
- **Studio :** CoMix Wave Films

pluie sur *The Garden of Words*, Makoto Shinkai livre encore une partition technique qui sera difficile à concurrencer. Prodigieux.

TOUT EST BIEN…

Avant d'aborder les petites entorses que Makoto Shinkai s'est infligées et d'aborder la noirceur plus ou moins cachée de ses thématiques, les habitués de l'artiste seront ici en terrain connu. Une nouvelle fois, l'histoire s'articule autour d'un binôme d'adolescents amoureux apprenant à compter les kilomètres qui les séparent : Taki, le Tokyoïte, et Mitsuha, campagnarde qui s'estime coincée entre ses montagnes. Par la grâce de la fantaisie, leurs esprits s'inverseront et chacun atterrira dans le corps de l'autre le temps d'une journée. Un chamboulement qui n'est pas inutile puisque chacun doit faire face, dans son monde, à plusieurs problèmes. Si Taki peine à soigner son relationnel, notamment avec la gent féminine, Mitsuha doit épouser un destin bien plus tragique, une météorite menaçant d'éradiquer son village.

Chez les quelques détracteurs de Makoto Shinkai ne réduisant son travail qu'à une formidable plastique, certains voient une relative simplicité dans les récits contés. S'il faut bien avouer que le metteur en scène voile très souvent ses œuvres avec une histoire d'amour idyllique, *your name.* joue avec la chronologie des événements pour nous déstabiliser. Une finalité qui ne fait que rejoindre ce à quoi Shinkai habituait son public. Amour perdu, personnage qui meurt, sentiments non dévoilés… Les sacrifices sont nombreux, et c'est tant mieux tant les *happy ends* sont, entre autres, l'un des fléaux les plus répandus de la production actuelle (connaître la fin, quelle tristesse…). D'ailleurs, il serait bien regrettable que les lecteurs découvrent ici l'un des attraits principaux du film, à savoir sa conclusion.

… QUI FINIT FORT !

Dans son approche, Makoto Shinkai arrondit les angles pour partager son travail avec le grand public mais sans jamais se renier. Non, *your name.* n'émerveillera pas un enfant de 10 ans, mais il est un métrage bien moins froid que les anciennes réalisations de l'homme. Ainsi, l'inversion des corps est une source certaine de situations plutôt drôles. Jamais lourdes, souvent bien senties, ces séquences sont suffisamment dosées pour apporter du rythme à un format peu commun pour Shinkai. Surtout, elle ne sont pas là pour épater la galerie mais servent véritablement d'expérience pour rapprocher deux êtres éloignés sur le plan culturel. Rien n'est anodin avec le réalisateur.

À cette volonté d'injecter de la vie à l'écran, Shinkai s'est donné les moyens de conjuguer ses séquences avec la meilleure qualité d'animation vue sous sa direction. Alors que celle-ci était plutôt dirigiste, voire bonne jusqu'alors (l'intérêt se trouvant ailleurs), son story-board se permet un jeu d'*acting* absolument fascinant, avec en point d'orgue la gestuelle d'un Taki habité par la personnalité d'une jeune fille. Une bonne tenue à laquelle n'est pas étranger Masashi Andô, directeur de l'animation et ancien habitué du studio Ghibli, mais aussi les animateurs Ei Inoue (*Paprika*, *Letter to Momo*), Hiroyuki Okiura (*Jin-Roh*) et Norio Matsumoto (les meilleures séquences de *Naruto* viennent souvent de lui).

DEVOIR DE MÉMOIRE

Enfin, un film de Makoto Shinkai ne serait rien sans message fort. Comment ne pas voir en *your name.* un vibrant devoir de mémoire pour la catastrophe de Fukushima, pour ne citer qu'un artefact du funeste passé nippon ? L'actualité se balayant d'elle-même à grande vitesse, l'impact des cataclysmes ne peut être jugé à sa juste valeur, si ce n'est par les victimes collatérales. Taki est l'une d'entre elles, en ayant connu une fille issue de ce village rayé de la carte en un instant. Les nombreuses oppositions apparaissant dans leur relation (modernité/tradition en tête) se retrouvent ainsi mises à plat face à l'horreur. Prise de conscience et responsabilité s'entremêlent alors pour ranimer ce qui ne doit jamais tomber dans l'oubli, à savoir l'existence de ceux qui sont partis. Un peu comme le nom du métrage, en réalité.. ■

JIN-ROH, LA BRIGADE DES LOUPS

LE MAÎTRE DU HAUT CHÂTEAU

Réalisé par le discret Hiroyuki Okiura sur l'impulsion de Mamoru Oshii, *Jin-Roh* marquait en 1999 l'animation japonaise comme le dernier film entièrement fait à la main. Sa sortie en Blu-ray permet de constater qu'au-delà de la prouesse visuelle, c'est surtout l'inquiétante mélancolie de cette fable visionnaire qui continue de nous hanter aujourd'hui.

Victor Lopez

Des manifestants lançant des cocktails Molotov et des pavés sur des policiers débordés, chargeant la foule revendicative avec brutalité... Les premières images de *Jin-Roh* s'inscrivent dans un contexte historique bien précis et font écho aux contestations sociales et politiques qui ont secoué le Japon dans les années 1960. Les étudiants, suite à une hausse des coûts d'inscription universitaire, rejoignent le syndicat des travailleurs dans une lutte violente contre le traité de sécurité, redéfinissant les accords entre le Japon et les États-Unis. Mamoru Oshii, né en 1951, prend part à ce mouvement. Les souvenirs de cette période engagée irriguent son œuvre et constituent une clé essentielle pour comprendre ses films, qui balancent constamment entre la volonté de changement et l'impossibilité de celui-ci à cause de la stagnation de l'époque actuelle.

HUNGRY LIKE THE WOLF

Mais le message n'est jamais frontal chez Oshii : le réalisme historique se voit ici médiatisé par une introduction, posant les bases de l'univers de *Jin-Roh*, et l'inscrivant dans une uchronie plus vaste, que l'artiste développe dans la saga multimédia de *Kerberos* (d'après le chien mythologique gardant les portes de l'enfer qui donne son nom aux forces spéciales dont l'histoire nous est contée). Comme dans le célèbre roman de Philip K. Dick, *Le Maître du Haut Château*, les nazis remportent la Seconde Guerre mondiale. S'ensuit une période d'occupation du Japon par les Allemands qui prend fin dix ans après la guerre et laisse le pays dans un climat de guerre civile, menant à la formation de la POSEM (Police de Sécurité Métropolitaine), qui lutte à Tokyo contre « La Secte », groupuscule terroriste visant à renverser le gouvernement. Au sein de cette force, une légende persistante court selon laquelle il existerait une brigade indépendante, Jin-Roh (littéralement « *homme-loup* »).
Entre l'ampleur du contexte et l'imagerie historique précise, Mamoru Oshii tisse une intrigue d'espionnage complexe, où les différents services (policiers, militaires, gouvernementaux) se trompent et se trahissent. Mais là n'est peut-être

© 1999 Mamoru Oshii / BANDAI VISUAL • Production I.G

pas le principal. En suivant le parcours de Fuse, membre de la POSEM n'ayant pu tuer une résistante kamikaze avant qu'elle ne se fasse elle-même sauter, Oshii propose avant tout un voyage mental, où le réel devient vaporeux, et où l'on se laisse peu à peu happer par un spleen écrasant. L'atmosphère brumeuse se voit sublimée par les compositions d'Hajime Mizoguchi, qui signe l'une de ses meilleures musiques avec l'inoubliable OST d'*Escaflowne*. Cette impression est accentuée par le genre du récit d'espionnage, qui permet de multiples fausses pistes et retournements de situation, dressant un voile de faux-semblant, si ce n'est d'irréalité, sur tout ce que l'on voit. À cela s'ajoute une narration en forme de conte, se référant au *Petit Chaperon rouge*. En n'arrivant pas à presser la détente pour tuer une terroriste, quelque chose s'est détraqué chez Fuse : pourquoi le loup n'est-il pas parvenu à manger le Petit Chaperon rouge ? *Jin-Roh* va prendre le chemin d'une fable sur le déterminisme en analysant les mécanismes d'un reconditionnement total sur son personnage principal.

J'AI RENCONTRÉ LE LOUP

Créateur de l'univers et scénariste du film, Oshii n'est pourtant pas le réalisateur de *Jin-Roh*, même si le long-métrage porte indubitablement sa marque. La mise en scène est confiée à Hiroyuki Okiura, qui signe son premier film après une très longue collaboration avec Oshii, puisqu'on trouve déjà son nom au générique de *Patlabor 2* en 1983. Homme de l'ombre ayant collaboré avec Katsuhiro Otomo (*Akira*, *Roujin Z*), puis Satoshi Kon (*Paprika*) ou Rintaro (*Metropolis*), il apporte une perfection technique au projet, mais pas seulement. Comme le prouvera son film suivant, *Lettre à Momo* (2012), il développe une sensibilité mélodramatique plus appuyée que son aîné. Il puise ici dans le scénario d'Oshii pour alimenter une histoire d'amour impossible entre Fuse et une jeune femme, se présentant comme la sœur de la jeune fille qu'il n'a pu se résigner à tuer au début du film et lui ressemblant de manière troublante. Si les interludes méditatifs portent encore la signature indélébile d'*Oshii* (les dialogues comme « *Quand j'ai reconnu ma tristesse en toi, je me suis mis à rêver* » ne trompent pas), cette inscription romantique, qui ajoute une couche supplémentaire au film d'une richesse inépuisable, est bien l'affirmation de la patte de son réalisateur.

Jin-Roh est un franc succès d'estime lors de sa sortie : présenté à la prestigieuse 49e Berlinade et salué par une critique dithyrambique, le film manque même de peu d'être sélectionné aux Oscars comme meilleur film d'animation à cause d'une sortie vidéo trop avancée au Japon. Mais c'est surtout avec les années que l'œuvre gagne une aura culte. Sa force intemporelle réside dans ses multiples niveaux de lecture, qui promettent un plaisir renouvelé à chaque visionnage, apportant une nouvelle interprétation au spectateur attentif. Le discours d'Oshii, nourri par son expérience d'une époque où les rêves de changement et leur actualisation semblaient possibles, résonne encore plus fort aujourd'hui, dans une période d'instabilité sociale et politique mondiale. Pour preuve, depuis 2012, le réalisateur coréen Jee-woon Kim (*J'ai rencontré le diable*) promet une adaptation en prises de vue réelles de l'*anime*, qui semble enfin se concrétiser. La brigade des loups a donc encore beaucoup de choses à nous dire. ■

« Une intrigue d'espionnage complexe, où l'on se laisse happer par un spleen écrasant »

En bref...

Un cauchemar méditatif et politique, portant toutes les obsessions de Mamoru Oshii, qui n'a rien perdu de son actualité.

★★★★

- **Titre original :** *Jin-Rô*
- **Origine :** Japon
- **Durée :** film (102 min)
- **Année :** 1999
- **Scénario :** Mamoru Oshii
- **Réalisation :** Hiroyuki Okiura
- **Character designer :** Tetsuya Nishio
- **Musique :** Hajime Mizoguchi
- **Studio :** Production I.G

VAIANA LA LÉGENDE DU BOUT DU MONDE

CAP SUR L'AVENTURE

Septième classique Disney du duo Ron CLEMENTS et John MUSKER après *Basil, détective privé*, *La Petite Sirène*, *Aladdin*, *Hercule*, *La Planète au trésor* et *La Princesse et la Grenouille* (à quelques égarements près, la filmographie en impose), *Vaiana* renoue avec la tradition de l'aventure sur fond de culture polynésienne. Avec une riche *playlist* au diapason.

Gersende BOLLUT

Inutile d'y aller par quatre chemins : le 56e long-métrage des studios Disney est une comédie musicale qui ne dit pas son nom. Les allergiques à *La Reine des neiges* sont donc prévenus : préparez-vous à une dizaine de chansons, tantôt entêtantes, tantôt embarrassantes, dans la lignée du carton de 2013, tout en gagnant quelques degrés supplémentaires puisque l'action prend cette fois place dans une petite île polynésienne. Après l'excellent *Zootopie* sorti en février dernier dans les salles obscures, la firme de l'oncle Walt dégaine donc un second film-maison en une seule année, ce qui n'était pas arrivé depuis 2002 et le doublé *Lilo et Stitch* / *La Planète au trésor*. Deux longs-métrages qui semblent d'ailleurs avoir influencé *Vaiana*, moins conte de fée que film d'aventure si l'on en juge par le cadre dépaysant d'une île océanique et le souffle épique qui forgent les classiques du studio. Vaiana est une belle jeune femme qui rêve de découvrir le vaste monde, mais son père lui interdit de s'aventurer au-delà du récif en s'attachant à

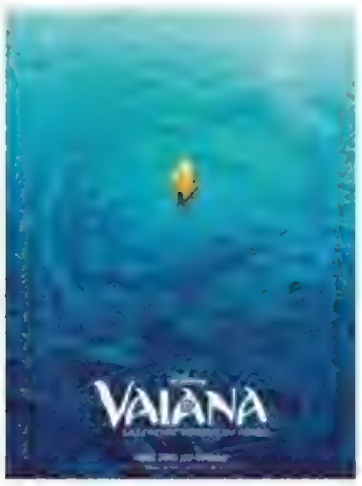
lui montrer combien son peuple a besoin d'elle sur un territoire certes rabougri, mais qui lui procure tout ce dont il a besoin. La demoiselle tente donc de refréner ses ardeurs, mais la raréfaction de poissons aux abords de l'île, couplée aux encouragements iconoclastes de sa grand-mère à transgresser les règles, va l'inciter à trahir la promesse faite à son père. D'autant plus qu'une légende prétend qu'une pierre précieuse dérobée par l'illustre demi-dieu Maui est la cause du chaos survenu sur l'île… Bien ficelé, le scénario reste toutefois très classique et respecte à la lettre les étapes balisées d'une production Disney : un personnage principal qui a quelque chose à se prouver à lui-même ou à son

© Disney

En bref...

À condition de ne pas être allergique aux comédies musicales, la seconde cuvée 2016 des studios Disney a de fortes chances de devenir un classique.

★★★



- **Titre original :** *Moana*
- **Origine :** États-Unis
- **Durée :** 95 min
- **Date de sortie :** 30 novembre 2016
- **Réalisation :** Ron CLEMENTS, John MUSKER, Don HALL et Chris WILLIAMS
- **Scénario :** Jared BUSH
- **Musique :** Mark MANCINA
- **Studio :** Walt Disney Animation Studios
- **Distribution :** The Walt Disney Company France

entourage, mûrit son projet, se décourage avant de puiser dans ses réserves et d'accomplir son destin. Ce n'est pas la fin qui compte (seul le jeune public sera sincèrement étonné), plutôt les épreuves auxquelles le héros est confronté pour y parvenir. En la matière, *Vaiana* s'impose comme un grand spectacle rythmé en diable et ponctué de scènes plus (l'attaque de pirates-noix de coco) ou moins (la confrontation avec un crabe géant) réussies. Et de morceaux de bravoure promis à la postérité qui puisent leur inspiration dans les grands classiques : ainsi les transformations ludiques de Maui qui ne sont pas sans rappeler la scène culte de Madame Mim dans *Merlin l'enchanteur*, ou l'impressionnant monstre de lave qui, trônant en majesté sur son île reculée et inhospitalière, évoque Chernabog de *Fantasia*, l'un des méchants les plus charismatiques de l'histoire du studio. Le tout cimenté par une mythologie polynésienne jusqu'alors inédite dans un film Disney, fruit d'une solide documentation (l'équipe a fait deux séjours aux îles Fidji et Samoa, à Tahiti et en Nouvelle-Zélande, dont est issu le scénariste Taika WAITITI) que magnifie une animation à couper le souffle plus proche de la luxuriance des décors de *Raiponce* que de ceux, plus épurés, de *La Reine des neiges*. Enfin, l'humour joyeusement loufoque n'est pas en reste grâce à l'arrogance désarmante du demi-dieu Maui, proche du bellâtre Hercule, ou à la crétinerie touchante de Heihei, un coq embarqué malgré lui sur le canoë de Vaiana, incapable de picorer quelques graines.

> « *Un grand spectacle rythmé en diable ponctué de morceaux de bravoure* »

ET TU CHANTES, CHANTES, CHANTES...

Quelques petites réserves ternissent néanmoins ce beau tableau. Outre l'intrigue prévisible de bout en bout, on est en droit de tiquer devant la multiplicité de chansons certes souvent entraînantes (l'évocation lyrique du passé d'explorateurs du peuple polynésien, reprise lors du final, ou la présentation survoltée de Maui intitulée « Pour les hommes »), parfois moins convaincantes (l'étrange air fredonné par le crabe géant, qui termine en demandant si l'on a aimé sa chanson !), mais trop fréquentes pour n'être autre chose qu'un prétexte à écouler des wagons entiers du CD de la BO. Tout comme semble l'être une poignée de seconds rôles sous-exploités, à l'image de l'adorable petit cochon Pua destiné à l'évidence à faire craquer les spectateurs sur la peluche dérivée. Par ailleurs, le personnage de Maui a fait l'objet d'une vive polémique en amont de la sortie du film, après que des personnalités des îles du Pacifique ont jugé qu'il contribuait à renforcer les stéréotypes sur l'obésité (le rugbyman samoan Eliota FUIMANONO-SAPOLU a ainsi déclaré avec une pointe de sarcasme : « *Maui ressemble à quelqu'un qui aurait pêché tous les poissons du Pacifique, les aurait frits et les aurait ensuite mangés* »), ce qui a valu un rétropédalage de la part de Disney qui a retiré de la vente le costume du personnage, et s'est excusé d'avoir offensé certaines personnes. On a frôlé l'incident diplomatique. Vaiana offre malgré tout ce qu'on est en droit d'attendre d'un Disney familial : de l'action, de la féérie, de l'humour, de l'émotion et une BO instantanément entraînante. Faute d'être surpris, sinon par une réalisation éblouissante qui ne cesse de repousser la maîtrise de la 3D (techniquement, on est à des années-lumière des premiers pas de Disney dans le domaine – *Chicken Little* et *The Wild* de triste mémoire), le spectateur en prend plein les yeux avec le sentiment d'évoluer en terrain connu. La marque de fabrique des grands classiques. ■

POPCORN

BALLERINA

ALORS ON DANSE

Simple coïncidence ou tendance durable, les films d'animation de 2016 ont souvent offert la vedette à des jeunes femmes déterminées à accomplir leur rêve. Retrouver le navire d'un aïeul dans *Tout en haut du monde*, devenir flic dans *Zootopie*, sauver son peuple dans *Vaiana*, la légende du bout du monde. Et aujourd'hui devenir danseuse étoile.

Gersende BOLLUT

Ce n'est un secret pour personne : depuis plus d'une décennie, l'animation a le vent en poupe, confortée par des succès populaires (mi-novembre, quatre productions américaines s'étaient déjà hissées dans le top 10 du box-office français de 2016, à savoir *Le Monde de Dory*, *L'Âge de glace 5*, *Comme des bêtes* et *Zootopie*) et galvanisée par des réussites artistiques hexagonales (de *La Tortue rouge* à *Ernest et Célestine*, en passant par *Tout en haut du monde* ou *Avril et le monde truqué*). Gaumont entre donc à son tour dans l'arène et mise sur *Ballerina* pour doper la fréquentation des salles à la veille de fêtes de fin d'année naturellement propices aux séances en famille – un créneau qui lui avait réussi fin 2013 avec l'attachant *Belle et Sébastien* de Nicolas VANIER qui avait attiré près de trois millions de spectateurs. Coproduit par Caramel Films (*Le Magasin des suicides*) et Quad Cinéma (*Intouchables*), le film s'intéresse au parcours de Félicie, une jeune fille éprise de danse qui s'enfuit de l'orphelinat avec son meilleur ami Victor, pour atterrir à Paris où elle ne tarde pas, en usurpant l'identité d'une peste à la faveur d'une lettre d'admission qui lui était destinée, à intégrer l'opéra Garnier. Passons sur l'incongruité d'un scénario cousu de fil blanc et très prévisible, qui semble prétendre qu'un entraînement de quelques semaines suffit à s'attirer les faveurs d'un professeur exigeant, voire à rejoindre la distribution du ballet du *Lac des cygnes* au côté de la danseuse étoile vedette de la prestigieuse institution. La plausibilité de l'intrigue importe peu, la firme à la marguerite souhaitant surtout glisser au jeune public l'idée qu'il ne faut jamais renoncer à ses rêves, et que tout est possible pour peu qu'on s'en donne les moyens. Gaumont applique lui-même le précepte à la lettre en confiant l'animation de *Ballerina* au tout jeune studio canadien L'Atelier Animation, spécialisé dans la fabrication de longs-métrages en 3D. Force est de reconnaître que le résultat rivalise sans peine avec les canons imposés par les ténors du domaine que sont Pixar, DreamWorks ou Blue Sky, avec une reconstitution minutieuse et probante du Paris bouillonnant de la Belle Époque, avec sa tour Eiffel en cours de construction, au point de tendre vers une regrettable uniformisation déjà déplorée dans l'inégal *Le Petit Prince* (parenthèses en *stop motion* mises à part) qui perd de vue notre spécificité hexagonale. Une animation tellement démonstrative qu'elle pèche parfois par excès d'orgueil : à trop vouloir prouver sa maîtrise de la 3D, le jeune studio en oublie le réalisme anatomique, surtout en ce qui concerne la méchante, tellement hystérique qu'elle en devient risible, ou avec le jeune Victor qui gesticule en tous sens comme un pantin désarticulé que les réalisateurs s'amusent à malmener, le cognant ici dans la cloche de l'orphelinat, là dans un lampadaire parisien. Des gags tarte à la crème, complétés de

©2016 TOHO CO., LTD. / CoMix Wave Films Inc. - KADOKAWA CORPORATION - East Japan Marketing & Communications, Inc. / AMUSE INC. / voque Ing co.,ltd - Lawson HMV Entertainment, Inc

> « *Un dépliant touristique hypocrite de l'Opéra de Paris* »

deux blagues pétomanes, qui distrairont sans doute les plus jeunes mais ne manqueront pas de faire soupirer un public plus exigeant.

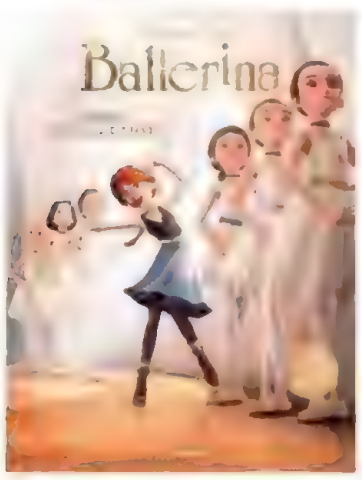
L'APPRENTI SORCIER

En qualité de divertissement, *Ballerina* remplit honnêtement son contrat : scénario classique, humour bon enfant, animation soignée. Problème, et de taille, le film entend rendre hommage à l'Opéra de Paris, aidé dans sa tâche par la contribution précieuse de deux danseurs étoiles de l'institution que sont Jérémie Bélingard et Aurélie Dupont – promue en février dernier directrice du ballet après la démission surprise de Benjamin Millepied qui n'aura fait qu'un passage-éclair à la tête de l'établissement. Les deux danseurs, qui ont supervisé les chorégraphies du film, objectivement virtuoses, lui donnent ainsi un gage de respectabilité. Mille fois hélas, *Ballerina* commet une impardonnable faute de goût en substituant aux airs de musique classique (à peine entend-on quelques notes du *Lac des cygnes* et de *Casse-noisette* de Tchaïkovski) de la pop anglophone rythmée totalement anachronique, irrespectueuse au regard du prestige de l'Opéra de Paris, temple de la grande musique. Là où il convient de saluer l'absence de tout dialogue dans *La Tortue rouge*, ou l'esthétique radicale de *La Jeune Fille sans mains*, en salle également le 14 décembre, *Ballerina* manque singulièrement d'audace et cède aux sirènes du conformisme afin de plaire à la plus large audience, sans décourager un public qui pourrait être rebuté par l'élitisme supposé de la musique classique. Un loupé d'autant plus regrettable que *Fantasia* ou *Allegro non troppo* ont prouvé en leur temps que l'alliance entre animation et grande musique pouvait faire des étincelles. En l'état, cette production franco-canadienne se contente donc de dérouler une intrigue sage et résolument familiale, sur fond de message sur le sens de l'amitié et de la camaraderie, tout en se bornant à n'être qu'un dépliant touristique hypocrite de l'Opéra de Paris. Vite vu, vite oublié, le film donne surtout envie de revoir le magistral *Black Swan* de Darren Aronofsky, fable schizophrène doublée d'une immersion brutale dans l'univers autrement exigeant de la danse que celui dépeint par l'aimable divertissement signé Gaumont, destiné en priorité au jeune public. Souhaitons que ses projets futurs aient de plus hautes ambitions. ■

En bref...

Malgré de louables intentions, *Ballerina* joue la carte de la sécurité et se prend les pieds dans le tapis. Et trahit l'esprit même de l'Opéra de Paris.

★★



- **Origine :** France / Canada
- **Durée :** 89 min
- **Date de sortie :** 14 décembre 2016
- **Réalisation :** Éric Summer, Éric Warin
- **Scénario :** Carol Noble, Laurent Zeitoun, Éric Summer
- **Musique :** Klaus Badelt
- **Studio :** L'Atelier Animation
- **Distribution :** Gaumont

KAZE

WWW.KAZE-ANIME.FR

© LEVEL-5/YWP

ILS SONT
INVISIBLES.
ILS SONT
PARTOUT.

YO-KAI WATCH®

EN CADEAUX
UNE POCHETTE PANINI
10 TATOUAGES INÉDITS

DÉJÀ DISPONIBLE EN DVD VIDEO

PANINI

OFF
ON
Votez
pour les meilleurs
anime et manga
de 2016
24e Grand Prix
アニメランド
Animeland
LE 1ER MAGAZINE DE L'ANIMATION & DU MANGA
WWW.ANIMELAND.COM
Participez, en flashant le QR Code
ou sur www.animeland.fr

DRIFTERS

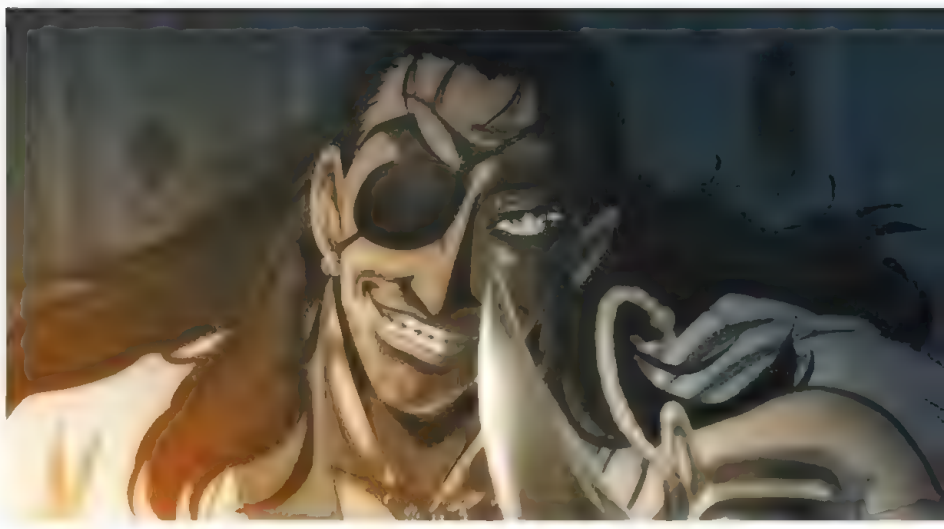
LORDS OF WAR

Et si deux entités se livraient une guerre sans merci à travers une multitude de mondes ? Et si elles avaient recours à des combattants, issus de différentes périodes historiques pour emporter la décision ? Véritable chant de guerre signé Kohta HIRANO, *Drifters* révèle une histoire captivante et des personnages fascinants. Bertrand CAMPEIS

Alors qu'il agonise après avoir mené un combat retardateur au profit de son seigneur et oncle, le jeune samouraï Shimazu Toyohisa, épéiste redoutable et véritable machine à tuer sur le champ de bataille, fait face à l'inexplicable. Car comment expliquer ce long couloir rempli de portes donnant sur une multitude de mondes ? Et pourquoi se retrouve-t-il face à un homme, véritable incarnation d'un bureaucrate du XX^e^ siècle qui le juge sans un mot et signe une note qui le fait traverser une porte pour atterrir ailleurs ?

LET'S START A WAR

Sans le savoir, il vient d'être recruté dans une guerre sans commune mesure avec celle du champ de bataille de Sekigahara, où il vient officiellement de mourir. Car son recruteur œuvre en coulisse pour sauver un monde au bord de la destruction et récupère pour cela bon nombre de combattants, provenant de différentes époques, afin de contrebalancer une équipe concurrente. Celle-ci est constituée de parias, recrutés par une femme, alter ego maléfique. Les deux se livrent une guerre sans merci ni prisonniers à travers leurs soldats.



Toyohisa découvre alors un monde où elfes, nains, humains et autres créatures cohabitent. On a l'impression de découvrir un monde tiré de *Donjons & Dragons*, et l'idée que les habitants parlent une langue différente du japonais fait plaisir à entendre. Il découvre également qu'il n'est pas seul, en rencontrant Oda Nobunaga et Nasu no Yoichi. Si le premier est fidèle à sa réputation de Roi Démon, le deuxième, jeune homme androgyne, s'avère aussi redoutable que ses deux aînés. À eux trois, ils créent le noyau dur du futur groupe de vagabonds chargé de sauver ce monde en péril. Car ils ne seront pas seuls. Ailleurs, deux anciens ennemis, Hannibal Barca, un général carthaginois, et Scipion l'Africain, le général romain qui l'a vaincu lors de la Seconde Guerre punique, se chamaillent comme des gamins sous le regard narquois de Butch Cassidy et Sundance Kid.

©KOUTA HIRANO SYOUNENGAHOSYA ENDS?net©BUAOKLORD

Ces guerriers disparates ne semblent pas avoir grand-chose en commun, si ce n'est l'amour du combat et une soif de victoire. Paix et diplomatie ne font pas partie de leur vocabulaire : conquête et stratégie guerrière sont leurs maîtres-mots. Pourtant, on se surprend à les voir s'inquiéter pour plus faibles qu'eux et ne pas hésiter à se mettre en danger afin de les aider. Car si la guerre est leur lot quotidien, ils réprouvent la violence inutile et le meurtre gratuit. Un chevalier humain en fera l'amère expérience après s'en être pris à un village d'elfes. Toyohisha se chargera de lui faire rentrer dans le crâne, à l'aide du fourreau de son katana, à quel point s'en prendre à plus faible que soi est une bien mauvaise idée. Devenu de fait (et grâce à Oda Nobunaga, fidèle à sa réputation de manipulateur-né) le leader d'une rébellion, notre héros se prépare à partir pour une croisade sans retour.

BLOOD AND GUTS

Quand Kohta Hirano annonça l'adaptation en *anime* de son nouveau manga, ce fut comme se prendre une balle de .454 Casull en pleine tête. Et le résultat fait plaisir à voir ! La qualité d'animation est splendide pour les scènes de combat, et leur violence hallucinante à contempler. Pour atténuer cela, nous avons droit à des séquences complètement décalées, où les personnages en mode déformé se mettent en scène de manière complètement ridicule au vu de leur statut de héros. Le plumage des oiseaux ou la bagarre entre Hannibal et Scipion vont vous faire mourir de rire.
Les deux premiers épisodes ont été présentés initialement à Japan Expo 2016. Le premier nous permet de découvrir certains des personnages principaux, alors que les deuxième et troisième se focalisent plus sur l'univers et les motivations des héros. La musique, assez discrète, prend toute son importance lors des scènes d'action.
Les deux génériques réussissent à saisir de manière dynamique le côté furieux de l'*anime* avec notamment un *opening* créé intégralement par un animateur français, Cédric Hérole.

HEAVEN FOR EVERYONE

Sanglant, perturbant et s'amusant à briser bon nombre de codes, voici un *anime* qui tranche dans le vif avec une trame digne d'un jeu vidéo : et si on promettait une guerre éternelle à des hommes et des femmes qui considèrent le champ de bataille comme leur unique raison de vivre ? Ne serait-ce pas le paradis pour eux ? Mais derrière ce combat, n'y a-t-il pas une réflexion sur l'utilité de la violence ? Les hommes et les femmes ont-ils recours à celle-ci pour un but précis ou en sont-ils les jouets ? Car la différence entre les deux groupes de combattants risque bien d'être ce que chacun recherche sur le champ de bataille : se sentir vivant ou pouvoir disparaître lors d'un ultime combat.
Drifters réussit parfaitement son entrée en matière et promet des lendemains sanglants pour notre plus grand plaisir ! Un *anime* jouissif et barré à suivre avec attention, d'autant plus qu'il fait l'objet d'une attention particulière. Wakanim le propose en VOSTFR dès le lendemain de la diffusion au Japon, J-ONE offrant pour sa part un doublage en français ! Une initiative à saluer et à encourager. ■

« Vagabonds ou parias ? Choisissez votre camp pour sauver ou détruire un monde ! »

En bref...

Des combattants d'élite de toute époque se retrouvent projetés, au moment de leur mort, dans un autre monde afin d'inverser le cours d'une guerre sans merci.

★★★★½

- **Titre original :** *Drifters*
- **Format :** 12 x 23 min
- **Date de sortie :** 15 octobre 2016
- **Réalisation :** Kenichi Suzuki
- **Character design :** Ryoji Nakamori
- **Musique :** Yasushi Ishii et Hayato Matsuo
- **Studio :** Hoods Drifters Studio
- **Diffusion :** Wakanim, J-ONE, @Anime

ANIMATION

IZETTA, THE LAST WITCH

CAPTAIN IZETTA

En 1940, un an après que l'empire de Germania a décidé d'envahir l'Europe, la guerre fait rage. La jeune princesse Finé tente de résister avec courage à l'envahisseur en protégeant les intérêts de son pays. Entre univers fantastique et stratégies de guerre, *Izetta, The Last Witch* présente des atouts plutôt prometteurs. Yasmine BAOUCHE

La princesse Finé, originaire du pays de l'Eylstadt, ne manque pas de bravoure dans ce conflit qui concerne toute l'Europe, et n'hésite pas à courir tous les dangers. Alors qu'elle se fait repérer par l'ennemi dans un train, Finé, accompagnée de ses deux acolytes, découvre une étrange capsule qu'elle parvient partiellement à ouvrir. Cette capsule détient la jeune sorcière Izetta dont les pouvoirs doivent être utilisés par l'Empire de Germania comme une arme de guerre. Mais c'est compter sans l'indéfectible amitié qui existe depuis l'enfance entre Finé et Izetta, toutes deux réunies à nouveau dans ce chaos. Après avoir sauvé la princesse et montré son incroyable pouvoir, Izetta est reconnue comme étant la gardienne du peuple d'Eylstadt, à sa propre demande. Car Finé n'est pas que son amie, elle est aussi sa protectrice, celle qui l'a un jour défendue en

s'interposant entre elle et un groupe de paysans en colère. Chacune représente alors l'espoir de l'autre.

UNE FICTION QUI REJOINT LA RÉALITÉ

Izetta, The Last Witch s'inscrit dans un univers fictif qui semble être la symbiose des Première et Seconde Guerres mondiales. Si le fanatisme de la Seconde Guerre n'est pas représenté bien que l'*anime* en reprenne l'époque, la cruauté des tranchées où les soldats n'étaient ni plus ni moins que de la chair à canon lors du premier conflit se voit ici bien illustrée. Preuve, à nouveau, de l'intérêt porté par les Japonais

©Izetta Production Committee

En bref...

Finé et Izetta, deux amies, deux guerrières, un seul objectif : sauver l'Europe !

★★★½

- **Titre original :** *Shûmatsu no Izetta*
- **Format :** 12 x 25 min
- **Date de sortie :** 1er octobre 2016
- **Auteur original :** Hiroyuki YOSHINO
- **Réalisation :** Masaya FUJIMORI
- **Studio :** Aija-do Animation Works
- **Musique :** Michiru
- **Diffusion :** Crunchyroll

pour une période historique européenne qui n'a pas eu d'impact sur leur pays mais dont l'horreur tristement célèbre les a sûrement touchés. Nous pouvons également retrouver ces vieilles croyances qui animaient les hommes quant aux chasses aux sorcières, car Izetta a dû fuir tous les lieux où elle a vécu pour ne pas être pourchassée. La fiction prend alors le pas sur la réalité et montre une amitié qui dépasse les différences. Ainsi, ce n'est pas qu'une vagabonde qui devient amie avec une noble que nous découvrons, mais surtout une sorcière et une princesse qui apprennent à s'apprivoiser. Le tout auréolé d'une légende, celle de la Sorcière Blanche dont les habitants du royaume d'Eylstadt ont tous entendu parler. Cette croyance fait figure de nouvel espoir quand nous découvrons Izetta encore fragile et jeune mais dernière héritière du pouvoir des sorcières. Ce mélange d'intrigues, qui réunit monde fantastique et réaliste, légende, guerre et royaume fictif, fait montre d'un scénario riche et plein de promesses.

« Une série prometteuse, riche de ses enjeux et de son contenu scénaristique »

LE PATRIARCAT MIS À MAL

Les codes patriarcaux, à la limite du sexisme, que nous pouvions trouver dans bien des *anime* se voient de plus en plus remis en cause, et ce pour notre plus grand bonheur. Dans un article du numéro 212 d'*AnimeLand*, traitant de l'*anime Cheer Boys !!*, la question se posait déjà. Avec *Izetta, The Last Witch*, force est de constater que la vapeur se renverse doucement mais sûrement. Bien que les deux *anime* n'aient aucun point commun, nous retrouvons une inversion des rôles qui rend la narration de l'histoire d'autant plus intrigante et originale.

Ici, les femmes détiennent un grand pouvoir bien que la guerre reste une affaire d'hommes. Finé est représentée en princesse forte, courageuse, proche de son peuple, et à la façon de l'impératrice Sissi naguère, se voit érigée en symbole de bonté et d'espoir. Elle bénéficie de la protection d'un garde féminin qui prend très à cœur son rôle, au même titre que les hommes de main de la princesse. Izetta est la force de frappe du pays d'Eylstadt et elle sera présentée au peuple, à l'instar de *Captain America*, comme la guerrière qui sauvera l'Europe de l'empire de Germania. Et c'est une femme qui s'occupera de sa mise en avant. On regrettera peut-être des scènes d'attouchement qui prennent des allures comiques mais qui n'ont pas forcément un intérêt particulier. Il n'en reste pas moins que les personnages les plus importants et puissants sont majoritairement des femmes ; un angle de vue appréciable car encore trop peu répandu dans les séries d'animation.

L'ESTHÉTISME ET LA MUSIQUE

Izetta, The Last Witch se démarque également par son esthétisme très soigné. Si le *character design* reste plutôt simple, les décors, eux, bénéficient d'une animation numérique qui les rend très réalistes ; la texture des avions, de la nature, des trains ou même d'un tapis semble palpable et ajoute à leur réussite. L'*opening cross the line*, interprété par AKINO with bless4 (*Sôsei no Aquarion*), et l'*ending Hikari Aru Basho e*, chanté par May'n (*Macross F*), sont déjà très appréciés par le public qui a pu voir les premiers épisodes. L'OST, signée Michiru, s'avère très agréable, oscillant entre une orchestration classique tonitruante et de délicats solos de piano. Elle se trouve en parfaite adéquation avec le contexte des épisodes et l'époque traitée. *Izetta, The Last Witch* est donc une série très prometteuse, riche de ses enjeux et de son contenu scénaristique. Écrite par Hiroyuki YOSHINO, qui a scénarisé entre autres *Black Butler : Book of Circus* et le film *Black Butler : Book of the Atlantic*, elle est sans doute l'une des meilleures de cette saison ! ■

ANIMATION

MARCH COMES IN LIKE A LION

LE LION ASSOUPI

Le célèbre mais controversé studio Shaft s'attaque à un genre inattendu en adaptant *March comes in like a Lion*, un récit poignant qui mêle jeu d'échecs japonais et mélodrame psychologique. Publié depuis dix ans, le manga de Chica UMINO est un *best-seller* au Japon mais la réussite de la série animée n'est pas courue d'avance. **Deluxe**

Il y a peu de chances pour que vous ayez aperçu sur les étagères de vos librairies favorites le manga *March comes in like a Lion* (*Sangatsu no Lion* en version originale), car à l'heure où sont écrites ces lignes, ce titre n'est pas disponible en France. Pourtant, le manga de Chica UMINO est publié depuis près de dix ans dans le magazine de *seinen Young Animal* – où l'on retrouve aussi le fameux *Berserk*. Et si *March comes in like a Lion* ne s'avère pas aussi sanglant que son collègue, il n'en est pas moins noir.

L'*anime* nous donne à suivre l'histoire de Rei, un jeune homme de 17 ans qui exerce un métier particulier : il est joueur professionnel de shogi, une sorte de jeu d'échecs japonais. Extrêmement doué en la matière, Rei enchaîne les victoires, ce qui lui rapporte assez de revenus pour qu'il puisse s'assumer seul. Sans parents, il vit reclus, sans proches ni amis, et ne se rend d'ailleurs que rarement à l'école, où il ne connaît personne.

Le seul contact de Rei avec le monde est constitué de la famille Kawamoto, menée par la belle Akari et ses deux jeunes sœurs Hinata et Momo. Elles aussi vivent sans leurs parents mais tentent de maintenir une vie de famille heureuse, ce que Rei va peu à peu apprendre à leur contact.

RÉAPPRENDRE À VIVRE

Bien que le personnage principal soit adolescent, *March comes in like a Lion* est clairement destiné aux jeunes adultes capables d'endurer un récit qui expose la mélancolie de l'âme humaine. Le deuil, la solitude, les difficultés de la société japonaise moderne sont les thèmes abordés et explorés par le manga de Chica UMINO, avec la finesse et la candeur

qui caractérisent le style de l'auteur de *Honey & Clover* ; des qualités récompensées aussi bien par la profession (le manga a remporté plusieurs prix depuis sa parution) que par le public, qui a hissé *March comes in like a Lion* au rang de *best-seller* avec un demi-million d'unités écoulées en une semaine pour le dernier volume en date.

Autant dire que dans ce contexte, l'adaptation animée était très attendue ; une série déjà très populaire en manga n'a que peu de chances de se louper en *anime*. Mais, à la surprise de beaucoup, le studio retenu n'est pas J.C. Staff, qui avait produit *Honey & Clover* ; l'auteure Chica Umino a elle-même demandé que l'adaptation soit faite chez Shaft, le studio de la série *Bakemonogatari*. Plus encore, le réalisateur sera Akiyuki Shinbo lui-même, le patron du studio connu pour ses séries à succès telles que *Madoka Magica* !

Adoré par certains, détesté par d'autres, Shaft est un studio au style reconnaissable et clivant qui déroule depuis des années une longue liste d'adaptations de *light novels* et de mangas qui plaisent au public *otaku*. Leur confier celle d'un mélodrame à succès pour jeunes adultes est un pari risqué qui a fortement divisé les fans du manga original lors de l'annonce. Et au vu du résultat final, notre avis est au moins autant mitigé.

UNE ADAPTATION À RISQUE

Dès les premiers épisodes, disponibles en *simulcast* chez Wakanim, la patte de Akiyuki Shinbo saute aux yeux. Montage rapide, mouvements de caméra au ralenti, inserts numériques, ajout de texte à l'écran : les habitués de *Bakemonogatari* sont en terrain connu. Les détracteurs de Shinbo l'accusent souvent de n'être qu'un formaliste, qui adapte tout de la même façon sans chercher à varier son style en fonction des différentes séries. Et ce n'est pas complètement faux ; *March comes in like a Lion* ressemble désormais plus à une « série Shaft » qu'à une adaptation de Chica Umino. Mais après tout, c'est ce style qui a séduit l'auteur au point qu'elle ait expressément choisi Shinbo comme réalisateur.

Le scénario des premiers épisodes alterne la profonde torpeur du quotidien de Rei, la tension de ses matchs de *shogi* et l'explosion comique et émotionnelle de ses rencontres avec les sœurs Kawamoto. La transition entre ces différentes tonalités n'est pas toujours très adroite et la série manque de nuance. Le personnage principal est ainsi très monotone, ne laissant jamais filtrer aucune émotion, alors que les scènes figurant les sœurs Kawamoto sont très vivantes et bruyantes, au point que même les chats vivant dans la maisonnée prennent la parole pour une raison inconnue. Par ailleurs, n'espérez pas voir dans *March comes in like a Lion* une initiation au shogi de la même trempe que *Hikaru no Go* pour le jeu de go : les règles ne sont pas vraiment explicitées pour les débutants, ce qui rend les nombreux matchs assez peu palpitants pour les non-initiés.

« Un récit qui expose la mélancolie de l'âme humaine, le deuil et la solitude »

La série reste toutefois agréable, grâce à un très bon travail formel. Les comédiens de doublage japonais sont très compétents, tout comme la bande-son de Yukari Hashimoto. Les décors sont souvent somptueux et la mise en scène s'autorise des astuces qui donnent de l'impact aux moments les plus forts de l'histoire. Le manga étant déjà bien avancé et la série prévue pour 22 épisodes, on ne doute pas que le parcours de Rei sera dûment exploré, tout comme celui des nombreux personnages gravitant autour de lui, qui ont chacun(e) leur histoire et leurs dilemmes. Alors peut-être aura-t-on droit à l'émotion brute qui a fait la réputation du manga (prévu pour février 2017 chez Kana), mais qui reste encore superficielle dans cette adaptation. ■

En bref...

Un mélodrame à la réalisation intéressante, mais qui ne délivre pas encore l'émotion promise par son récit.

★★★

- **Titre original :** *Sangatsu no Lion*
- **Format :** 22 x 25 min
- **Date de sortie :** 8 octobre 2016
- **Réalisation :** Akiyuki Shinbo
- **Character design :** Nobuhiro Sugiyama
- **Musique :** Yukari Hashimoto
- **Studio :** Shaft
- **Diffusion :** Wakanim

© Chica Umino/HAKUSENSHA/March comes in like a lion Animation Committee

ANIMELAND X-TRA

#43

LE 1ER MAG DE L'ANIMATION & DU MANGA

6 POSTERS EN CADEAU

L'ATTAQUE DES TITANS
Ils envahissent la PS4 !

MOB PSYCHO 100
La nouvelle histoire de l'auteur de One-Punch Man

NOUVEAUTÉS MANGA
Black Clover, Rouge Éclipse, et bien d'autres !

BLACK BUTLER
Dossier spécial pour les 10 ans du manga !

© Yana Toboso SQUARE ENIX

ABONNEZ-VOUS !

PROFITEZ DE NOS OFFRES EXCLUSIVES ET RECEVEZ DES CADEAUX !

AnimeLand アニメランド
LE 1er MAGAZINE DE L'ANIMATION & DU MANGA — WWW.ANIMELAND.COM

6 NUMÉROS + UN CALENDRIER AU HASARD (DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES) **37 €**

ANIMELAND X-TRA アニメランド

4 NUMÉROS + UN CALENDRIER AU HASARD (DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES) **20 €**

10 NUMÉROS (1 AN D'ABONNEMENT) AnimeLand + ANIMELAND X-TRA + DEUX CALENDRIERS (AU HASARD DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES) + 1 CADEAU SURPRISE SUPPLÉMENTAIRE ! = **55 € SEULEMENT**

* OFFRE LIMITÉE AUX 100 PREMIÈRES COMMANDES

❑ Pour recevoir chez moi les **6 prochains numéros d'AnimeLand** (1 an) au prix de **37 €** au lieu de 41,70 € (tarif France métropolitaine ; étranger & DOM-TOM : **46 €**)

+ 1 CALENDRIER AU HASARD (DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES)

❑ Pour recevoir chez moi les **4 prochains numéros d'AnimeLand X-tra** (1 an) au prix de **20 €** au lieu de 22 € (tarif France métropolitaine ; étranger & DOM-TOM : **25 €**)

+ 1 CALENDRIER AU HASARD (DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES)

❑ Pour recevoir chez moi les **6 prochains numéros d'AnimeLand** + les **4 prochains numéros d'AnimeLand X-tra** (1 an) au prix de **55 €** au lieu de 63,70 € (tarif France métropolitaine ; étranger & DOM-TOM : **66 €**)

+ 2 CALENDRIERS AU HASARD + UN CADEAU SURPRISE !

Pour tout paiement par carte bancaire, nous vous invitons à passer commande sur notre boutique en ligne

boutique.animeland.com

Envoyez ce bon avec votre règlement à :
AMN / Service Abonnements
29, rue du 4 septembre 75002 Paris

Veuillez remplir vos coordonnées le plus lisiblement possible EN MAJUSCULES

❑ M. ❑ Mme Nom : ..... Prénom : .....

Adresse : .....

Code postal : |_|_|_|_|_| Ville : ..... Pays : .....

Date de naissance : |_|_| |_|_| |_|_|_|_| E-mail : .....

Règlement par chèque (français) à l'ordre d'**AM Media Network**

AL 213 - Le présent tarif annule et remplace, à sa date de parution, tous les tarifs publiés précédemment. Offre valable dans la limite des stocks disponibles, jusqu'au 30/01/2017.
Conformément à la loi Informatique et Liberté du 6 janvier 1978, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification des informations vous concernant, et dont nous sommes [illegible]
Délai d'envoi : prévoir entre 1 et 2 mois. En cas d'indisponibilité du titre choisi, un autre cadeau pourra vous être envoyé, dans la limite des stocks disponibles.

YURI !!! ON ICE

POUR LA BEAUTÉ D'UN PORC PANÉ

Quand le studio MAPPA permet à Sayo YAMAMOTO, l'une des meilleures réalisatrices du moment, de porter à l'écran sa création originale, cela donne *Yuri !!! on Ice*, une série qui transcende sa discipline pour postuler parmi les *top simulcasts* de l'année 2016. Chaussez les patins.

Bruno DE LA CRUZ

À y regarder de près, le patinage artistique et l'animation ont un point commun, celui de transmettre des émotions à travers le mouvement. Si le second peut aussi s'exprimer par les mots, le premier n'a que son corps et sa compagne musicale pour communiquer, le talent faisant ensuite la différence.

Du talent justement, la réalisatrice Sayo YAMAMOTO en a à revendre, et c'est ici un facteur majeur de la bonne tenue de la série. En plus d'un CV bien costaud (voir notre dossier sur les femmes de l'animation page 26), l'artiste s'était déjà essayée à chausser les patins avec le court-métrage *Endless Night*, production qui s'insérait dans le cadre des projets Japan Animator Expo d'Hideaki ANNO. Arborant une direction artistique bien plus pop, très proche des génériques de *Michiko & Hatchin*, cet essai était une manière pour elle d'apprivoiser l'exigence que réclame une série traitant du patinage. La volupté des pas, la quantité et la variété des mouvements requis, l'obligation de plans-séquences, tout y est. Le studio MAPPA n'a pas lésiné sur les moyens, allant jusqu'à engager le patineur Kenji MIYAMOTO afin de signer plusieurs programmes (terme désigné pour parler des chorégraphies). Un tour de force qui, en fin d'année 2016, place aisément l'œuvre au-dessus des autres sur l'aspect technique, permettant à Sayo YAMAMOTO de ne faire aucune concession sur un projet directement sorti de son esprit créatif. Enfin, pour le mener à bout, elle a confié le story-board au *mangaka* Mitsurô KUBO (*Shinjuku Fever*, édité chez Delcourt), qui signe aussi le *character design* par la même occasion.

LA BONNE POINTURE

Avant d'aborder plus en profondeur le traitement de l'œuvre, *Yuri !!! on Ice* est-il réservé aux fans de la discipline ? La réponse se trouve plus haut. La qualité est telle que même le plus ignare des spectateurs pourra très facilement entrer dans le monde du patinage, et ce pour plusieurs raisons. Tout comme les *shônen* de sport se servaient de leur terrain de jeu pour faire transpirer des valeurs

©Hasetsu Townspeople Yuri!!! on ICE PROJECT

positives (entraide, concurrence saine...), *Yuri !!! on Ice* se couvre à moitié d'un aspect comédie/fan service en guise de lubrifiant. La schizophrénie de la série va même un peu plus loin, en poussant l'analyse. Il s'agit ici de suivre Yuri Katsuki, un piètre patineur de 23 ans, aussi fan de la star mondiale du patinage Victor Nikiforov que de *katsudon* (un plat mêlant riz, oignons et porc pané). Le sportif, alors en plein doute quant à sa capacité à mener une carrière digne d'intérêt, apprend qu'une vidéo filmée à son insu et diffusée sur YouTube atterrit sous les yeux de son idole russe. Touchée par la volonté du garçon et une grâce qu'il jure enfouie, la grande célébrité russe s'invite chez le jeune Japonais pour le prendre sous son aile.

Avec une réalisatrice expérimentée, *Yuri !!! on Ice* ne souffre d'aucune baisse de rythme. La remise en question de Yuri s'accompagne d'une nécessité de se faire violence pour réussir dans le sport. Être un athlète de haut-niveau demande bien évidemment du travail, des sacrifices, mais aussi une part de travail invisible, c'est-à-dire une bonne hygiène de vie. Adios le *katsudon*, place à la transpiration avec Victor.

Si la motivation de Yuri est certaine, l'entraîneur russe doit surtout effectuer un immense travail mental sur son nouveau poulain. Peu confiant en ses qualités, Yuri voit son coach lui rentrer dedans, au sens propre comme au figuré, l'occasion pour Sayo Yamamoto de mettre en scène une certaine ambiguïté quant à leur relation, surtout dans le sens Victor-Yuri. Un comportement qui n'a qu'une raison : donner le sentiment à Yuri qu'il a tout pour séduire, alors qu'il y a peu, ses kilos en trop l'enfonçaient. La séduction étant une composante vitale d'un patineur, le Nippon doit apprendre à révéler son charme pour atteindre le rayonnement du russe. Désireux de voir son idole lui confectionner un programme béton, il héritera du thème Eros (Dieu de l'amour) pour montrer ce qu'il a dans le cœur. Un choix qui aura ému des artistes professionnels, comme la championne du monde 2016 Evgenia Medvedeva.

« *Volupté des pas, variété des mouvements, obligation de plans-séquences : tout y est* »

LE FACTEUR X MASAO MARUYAMA

Par cette nouvelle production, le studio MAPPA confirme tout les bonnes choses entrevues jusque-là, avec *Kids on the Slope*, *Rage of Bahamut* ou *Terror in Resonance*. Une réussite qui n'est pas anodine avec un président comme Masao Maruyama. Ce dernier compte parmi les hommes qui ont posé les premières pierres de la structure Madhouse, une maison connue pour donner les clés du camion et une grande latitude aux réalisateurs. Une philosophie qui ne peut que coller aux attentes de Sayo Yamamoto, qui n'avait pas hésité à réclamer une totale liberté d'action pour s'occuper de la licence *Lupin*. D'autant que le mariage entre le producteur à poigne et la talentueuse metteur en scène ne date pas d'hier, Sayo Yamamoto ayant déjà imaginé son tout premier story-board chez Madhouse aux côtés de Takeshi Koike et Hiroyuki Imaishi, avec l'OAV *Trava : Fist Planet* (une œuvre à mi-chemin entre *Dead Leaves* et *Redline*), puis plus tard sur *Death Note* notamment.

Remarquable jusqu'à son *opening*, la qualité affichée par *Yuri !!! on Ice* trouve son origine dans l'exigence d'une réalisatrice et les préceptes d'un grand fondateur. Mais avec des personnes habituées au très haut niveau, pouvait-il en être autrement ? ■

En bref...

Accessible, malin et parfaitement rythmé, *Yuri !!! on Ice* n'oublie surtout pas la beauté du geste. Un sacré programme.

★★★★

- **Titre original :** *Yuri !!! on Ice*
- **Format :** 12 x 25 min
- **Date de sortie :** 5 octobre 2016
- **Réalisation :** Sayo Yamamoto
- **Character design :** Mitsurô Kubo
- **Musique :** Taku Matsuchiba et Taro Umebayashi
- **Studio :** MAPPA
- **Diffusion :** Crunchyroll

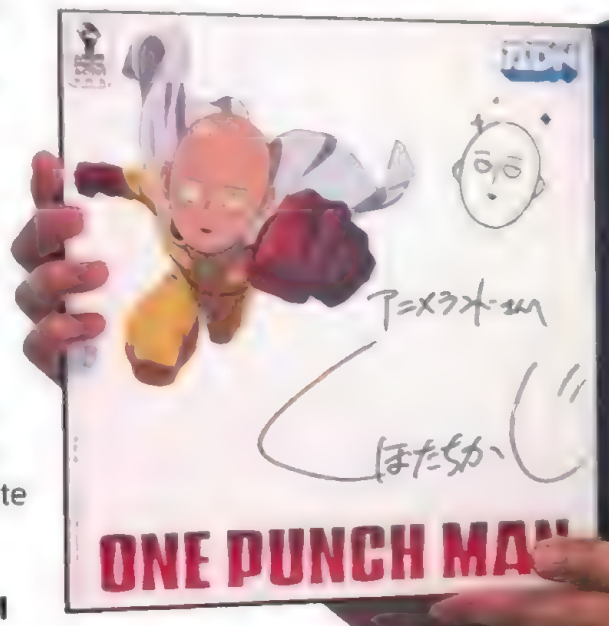
CHIKASHI KUBOTA

TRAVAILLEZ PLUS POUR DESSINER PLUS

Venu sur Paris à l'occasion de l'Anime Digital Act, l'animateur Chikashi KUBOTA a partagé sa bonhomie, son ambition et son franc-parler pour revenir sur une carrière déjà bien remplie. À même pas 39 ans, il a côtoyé les meilleurs comme Hiroyuki OKIURA ou Hiroyuki IMAISHI, avant d'occuper plusieurs postes majeurs sur la version *anime* de *One Punch Man*.

Bruno DE LA CRUZ

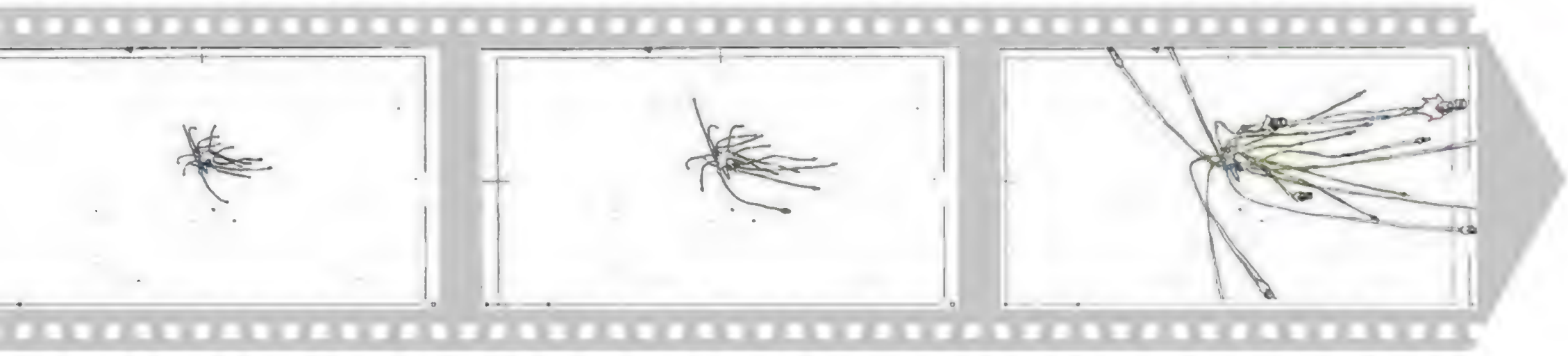
Bonjour, dites-nous comment vous êtes rentré dans le monde professionnel de l'animation...
Devenir animateur était un rêve depuis mes années de lycéen. Tout en restant à l'école, j'ai donc passé l'examen de la société Xebec (*Broken Blade*) pour y entrer. Mes dessins sous le bras, j'ai passé l'entretien, mais malheureusement, je n'ai pas été pris ! Cependant, la société trouvait que j'avais un potentiel donc j'ai régulièrement montré mes travaux. À la sortie du lycée, je suis entré dans une école d'animation puis je suis revenu tenter mon entretien et j'ai pu entrer chez Xebec. D'ailleurs, c'est sur la série *Zoids* (réalisée en 1999 et inédite chez nous, NDLR) que j'ai connu mon premier poste d'animateur-clé.



Nous vous savons fan d'Ichiro ITANO. À quel point ce grand nom a-t-il influencé l'artiste que vous êtes devenu ?
C'est vrai ! La première fois que j'ai découvert son travail, c'était sur *Macross VII*. Il s'était aussi occupé du spot publicitaire de *Macross Plus*. J'ai encore en mémoire la séquence de l'Itano Circus qui avait une vitesse et une profondeur incroyables. J'étais ému par la beauté du moment des groupes de missiles. Artistiquement, c'était incroyable. Par la suite, j'ai suivi tous les travaux de M. ITANO. Je regardais tous les *Macross*, et je m'en suis beaucoup inspiré.

Les productions font souvent appel à vous pour les *openings*, ce qui est toujours une belle

©2007 Big West Illustrator F Project-MBS
©ONE Yusuke Murata SHUEISHA Hero Association HO
©2014 BONES Project SAILE GANDI
Licensed from BANDAI VISUAL
©1983 2013 TOMY ©ShoPro ZOIDS is a trademark of TOMY Company, Ltd. and used under license



reconnaissance. En tant qu'animateur, est-ce un travail différent que pour un épisode ?
Un *opening* étant diffusé chaque semaine, c'est peut-être quelque chose de plus motivant. En réalité, la charge de travail sur un *opening* est généralement réduite puisqu'un animateur n'aura qu'une ou deux séquences, en général, à travailler. Il faut donc être à 100 % sur ce nombre limité de plans. Sur un épisode, l'important est de trouver l'équilibre entre les plans denses et ceux qui le sont moins. La concentration de ma force n'est pas la même.

Vous avez porté de nombreuses casquettes sur *Space Dandy* : animateur, animateur-clé, directeur d'animation, *mecha-designer*. Comment est-ce que l'on gère ces responsabilités ?
Je ne peux pas m'empêcher de vouloir tout faire, c'est plus fort que moi ! Sur *Space Dandy*, je me suis occupé de séquences très riches ; il fallait que les femmes soient belles, avec des *mecha*, et une forte dose d'humour et de romance. En tant qu'animateur, je voulais que tous les aspects soient bien rendus. Plus la charge de travail est importante, plus je suis content !

Quel est votre petit secret en tant qu'animateur ? Hidenori Matsubara, par exemple, se plaisait à faire des ombres très fines...
Alors ça, c'est très drôle que vous citiez M. Hidenori Matsubara ! Tout simplement parce que c'est quelqu'un qui m'a beaucoup influencé et je lui dois l'esthétisme des belles femmes. J'ai énormément appris en regardant son travail sur *Ah! My Goddess*. Quand j'étais petit, j'étais aussi très influencé par *Dragon Ball*. C'est comme ça que je me suis intéressé aux séquences d'action du genre *shônen*. Finalement, et avec ce que j'ai appris d'Itano, je ne pense pas avoir une identité fixe. Je souhaiterais toucher à tous les registres.

Comment en êtes-vous venu à travailler sur la série *One Punch Man* ?
C'est le réalisateur Shingo Natsume, que j'ai pu connaître sur la série *Space Dandy*, qui m'a téléphoné pour devenir *character designer*. Pour moi c'était surprenant car je ne m'attendais pas à ce rôle. J'ai eu un peu peur car le manga étant de grande qualité, le challenge était relevé. J'ai demandé à Shingo Natsume : « *Pourquoi moi ?* » Je m'attendais à ce qu'il me dise qu'il appréciait telle ou telle caractéristique de mon profil, mais non, il m'a juste dit : « *J'ai une intuition* » (*rires*) !

« *Je ne pense pas avoir une identité fixe. Je souhaiterais toucher à tous les registres.* »

Avez-vous directement collaboré avec le fondateur de Madhouse, Yoshiaki Kawajiri, qui s'est impliqué sur *OPM* ?
Effectivement. En fait, dans le bâtiment de Madhouse, le travail de la production se fait sur deux étages. Mais l'équipe d'*OPM* était au 4e. C'est un niveau qui est composé d'animateurs et d'artistes vétérans, de grande valeur. Du coup, j'ai eu l'occasion de m'adresser directement à M. Kawajiri, un très grand réalisateur. Le producteur de la série lui a proposé de participer au projet. Dans le milieu, M. Kawajiri est considéré comme quelqu'un d'ultra-rapide, on le surnomme même « *Kawajiri-hebdomadaire* » ! Normalement, il faut un mois pour faire l'*e-konte* (story-board), mais lui est capable de mettre une semaine. À la fin d'*OPM*, on n'avait plus beaucoup de temps, et je crois qu'il a fait trois story-boards dans un délai infime. Sa participation au planning a bonifié tout notre travail.

Toujours sur *OPM*, quelle a été la plus grande difficulté rencontrée ?
La question de l'adaptation, certainement. L'animation devait être de haut niveau, et il fallait que les dessins conviennent à ceux de M. Yusuke Murata. Sinon, mon grand challenge, c'était d'insuffler du dynamisme et de la vitesse à l'œuvre. Il ne suffit pas de coucher des dessins sur une feuille, il faut prendre en compte le rythme, la *timeline*, la musique, les mouvements, la couleur... Il faut apporter au public un intérêt nouveau par rapport au manga.

Après toute cette expérience, avez-vous envie d'être durablement à la réalisation ? Et, pourquoi pas, sur un projet original ?
Pour l'instant, je n'ai pas cette envie. Je voudrais vraiment continuer en tant qu'animateur. En tous cas tant que les gens auront besoin de moi ! ■

Remerciements à Dyane Hertogs, attachée de presse de VIZ Media, pour les conditions optimales de l'entretien, à la traductrice Shoko Takahashi pour la qualité de son travail, ainsi qu'à M. Kubota pour sa bonne humeur.

MAHIRO MAEDA

ARTISTE DES TEMPS MODERNES

Réalisateur, *character designer*, fondateur du studio Gonzo : le CV de Mahiro MAEDA est aussi impressionnant quantitativement que qualitativement. Invité à Japan Expo à l'occasion des dix ans du studio Khara, l'artiste s'est prêté avec grande aisance aux questions des journalistes. Un moment fort. M & B

Petite surprise, nous vous avons vu très récemment en qualité d'animateur-clé sur la série *One Punch Man*. Est-ce M. NATSUME qui vous a demandé d'intervenir ? (Japan Live)
Quand j'ai vu cette série à l'écran, je me suis dit « *mais c'est superbe !* ». Alors j'ai écrit un tweet à M. Yoshimichi KAMEDA (l'un des directeurs d'animation de la série, NDLR), et il m'a demandé de venir les aider. C'était le temps d'un épisode (le 4, NDLR).

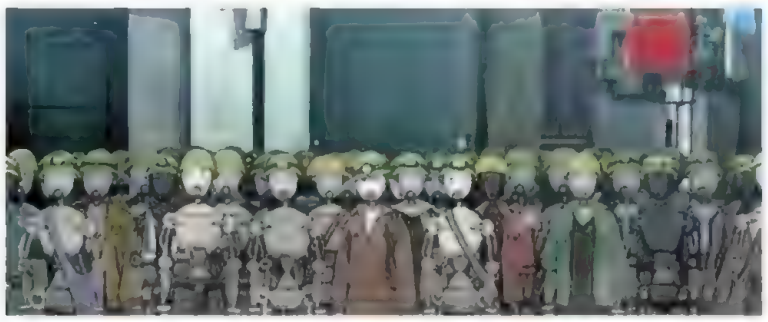
Sur la licence *Evangelion*, vous êtes connu pour avoir créé les Anges 6 et 7. Avez-vous participé à l'élaboration des autres *mecha* ? (Manga-news)
Au départ, avec Hideaki ANNO, nous avions une vraie liberté pour pouvoir exprimer nos idées. Une fois que je suis arrivé à poser sur papier les images que j'avais en tête, M. ANNO est intervenu pour travailler dans le détail.

Nausicäa, la vallée du vent

Vous avez également travaillé comme *mecha design* sur la série *Last Exile*. Comment avez-vous conjugué votre style avec l'identité artistique de Range MURATA ?
En fait, je connais Renji MURATA (le vrai nom de Range MURATA, NDLR) depuis les OAV de *Blue Submarine n°6*. Nous sommes amis depuis un moment. Sur *Last Exile*, je tenais absolument à respecter son style, plutôt classique que moderne en matière de *mecha*. J'ai essayé de mettre en valeur ses travaux.

Vous étiez également concerné par le projet d'animation autour de Furiosa, le personnage de Max. Comment avez-vous été mêlé au projet et pourquoi est-ce annulé ? (Manga-news)
Le réalisateur de *Mad Max*, George MILLER, voulait toucher le plus grand nombre de personnes possible. Alors il avait un triptyque en tête : le film, un jeu vidéo et un film d'animation. À cette époque-là, la cote de la japanimation était au top, il voulait surfer sur cette tendance et m'a contacté pour m'occuper de la partie *anime*. Le projet était génial : le film parle de *Mad Max* en présentant l'ensemble, l'animation se concentre sur Furiosa, et le jeu cible Max. Le projet était intéressant car chaque support permettait de comprendre l'univers *Mad Max*. Le distributeur Warner Bros. a dit que ce n'était pas réalisable, car trop destiné aux adultes...

Sur la série *Gankutsuou*, vous arborez un style novateur, très particulier, qui n'est pas sans nous rappeler le graphisme de Gustave KLIMT...
Vous avez raison. À l'époque je m'interrogeais sur le style de l'animation japonaise. Étant donné que j'ai connu le rôle d'animateur et que je dessine à la main, s'il y a trop de lignes, ça peut vite devenir compliqué. On a donc des logiciels qui permettent de travailler sur les textures. Au lieu de rajouter des lignes, on va placer des textures, des motifs dans les espaces. Les tableaux de KLIMT sont dans cet esprit-là, ils ressemblent au théâtre Nô. Je voulais tenter cette approche. En même temps, j'ai essayé



de donner une impression de scène de théâtre en réduisant la profondeur.

Vous avez eu l'occasion de réaliser l'un des courts-métrages d'*Animatrix*[1] mais aussi de participer au segment *anime* de *Kill Bill*. Que retenez-vous de ces expériences ? (Illuminati)
Le travail sur un omnibus est très intéressant. Sur *Animatrix*, le casting était d'un très haut niveau[2], et

« *M. Miyazaki est un véritable maître pour moi* »

c'est stimulant car j'étais curieux de voir ce que les autres artistes allaient faire. C'est très motivant.

Hidenori Matsubara, *chara designer* et animateur sur *Gankutsuou*, nous disait qu'il fallait parfois être limité dans sa liberté pour être efficace. En tant qu'animateur, vous confirmez ? (Japan Live)
C'est vrai que sur *Le Comte de Monte-Cristo*, on a vraiment supprimé la ligne... C'était peut-être trop, ça nous a parfois inquiétés (*rires*) ! Mais M. Matsubara a vraiment fait de son mieux pour créer le caractère des personnages avec ces contraintes-là. Je respecte tout à fait sa philosophie.

À vos débuts en tant qu'animateur, aviez-vous un *sensei* pour vous accompagner ? (Japan Live)
Je n'ai pas vraiment eu de modèle, ou de maître à proprement parler. J'ai commencé avec *The Super Dimension Fortress Macross*, avec M. Yamaga et M. Anno, mais j'ai énormément appris chez Hayao Miyazaki en travaillant sur *Nausicäa, la vallée du vent*. L'autre projet, *Little Nemo*, avait été annulé donc M. Miyazaki voulait sortir l'histoire de *Nausicäa* au sein d'une petite production appelée Top Craft. C'était vraiment génial car tout le développement du projet se passait sur un étage. J'ai ainsi pu assister à toutes les étapes de création, ça a été hyper-enrichissant. Je ne sais pas comment M. Miyazaki me considère, mais il est un véritable maître pour moi. D'ailleurs, je ne sais pas s'il est d'accord avec ça (*rires*) !

Enfin, quelles sont les productions récentes, internationales ou japonaises, que vous avez appréciées ? (Illuminati)
En arrivant en France, j'ai découvert un DVD, un projet franco-suédois... (*il réfléchit, tout comme l'assemblée* - il s'agit en fait de *Tout en haut du Monde*, réalisation franco-danoise, NDLR.) C'est très beau. Sur la production japonaise, je regarde des choses récentes mais aussi des œuvres plus anciennes. Le retour en arrière est parfois difficile (*rires*). Sur *Heidi* par exemple, la fin est vraiment terrible ! Au niveau dessin, c'est un peu daté, mais *Gundam* a une histoire très profonde. Avec mon œil d'adulte et mon rôle de parent, je comprends mieux ce que cette œuvre voulait dire. ■

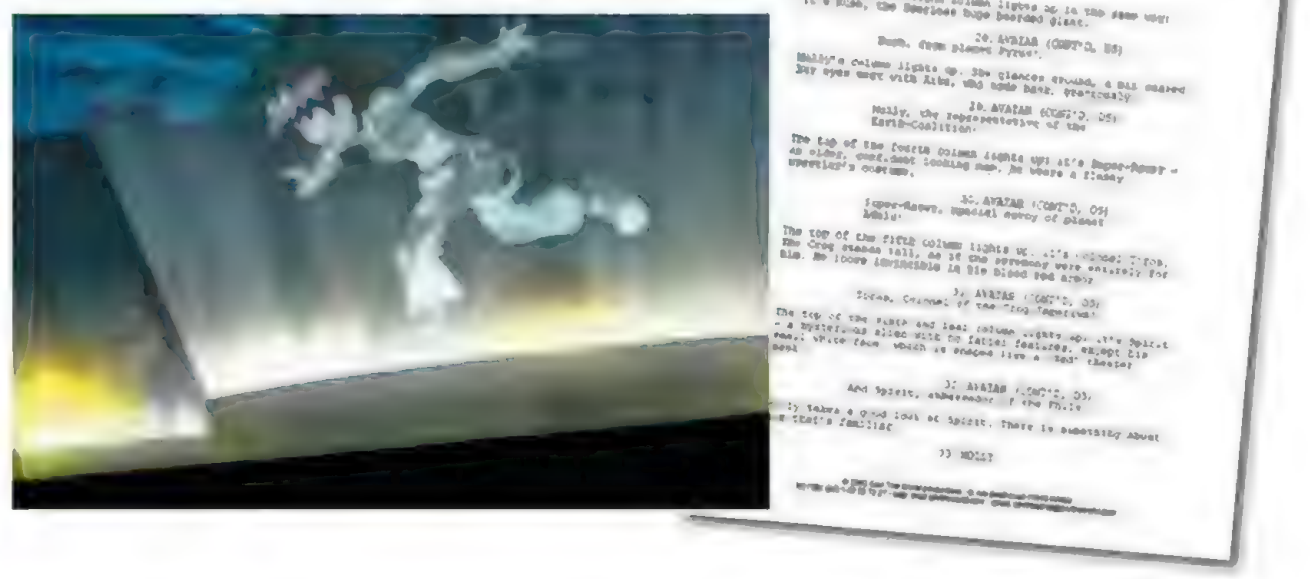
1. Le court-métrage s'appelle *La Seconde renaissance*.
2. Parmi les autres réalisateurs ayant participé au projet, on trouve Shin'ichirô Watanabe (*Macross Plus, Cowboy Bebop, Terror in Resonance*) ou encore Yoshiaki Kawajiri (*Cyber City Oedo 808, Ninja Scroll, X*).
Remerciements à Japan Expo, Games of Com et bien sûr à M. Maeda pour sa disponibilité et sa bonne humeur lors de l'échange.

Photo : © MCG
One Punch Man © ONE Yusuke Murata SHUEISHA, Hero Association HO
Neon Genesis Evangelion © GAINAX/ Project Eva • TX • NAS
Animatrix © 2003 - Warner Bros. All rights reserved
Le comte de Monte-Cristo - Gankutsuou ©2004 Mahiro Maeda • GONZO/KADOKAWA
Nausicaä, la vallée du vent ©1984 Studio Ghib
Last Exile © 2003 GHIBLI Koichi Gonzo - GONZO

HOW TO ANIME

L'ÉCRITURE DU SCÉNARIO

La production d'une fiction audio-visuelle, qu'elle soit animée ou filmée en prises de vue réelles, commence par l'écriture du scénario. Il arrive que le réalisateur s'en charge lui-même mais la plupart du temps, on fait appel à un professionnel, le scénariste. Pour livrer un script de qualité, celui-ci devra maîtriser des domaines aussi variés que la structure générale du récit ou l'écriture des dialogues.



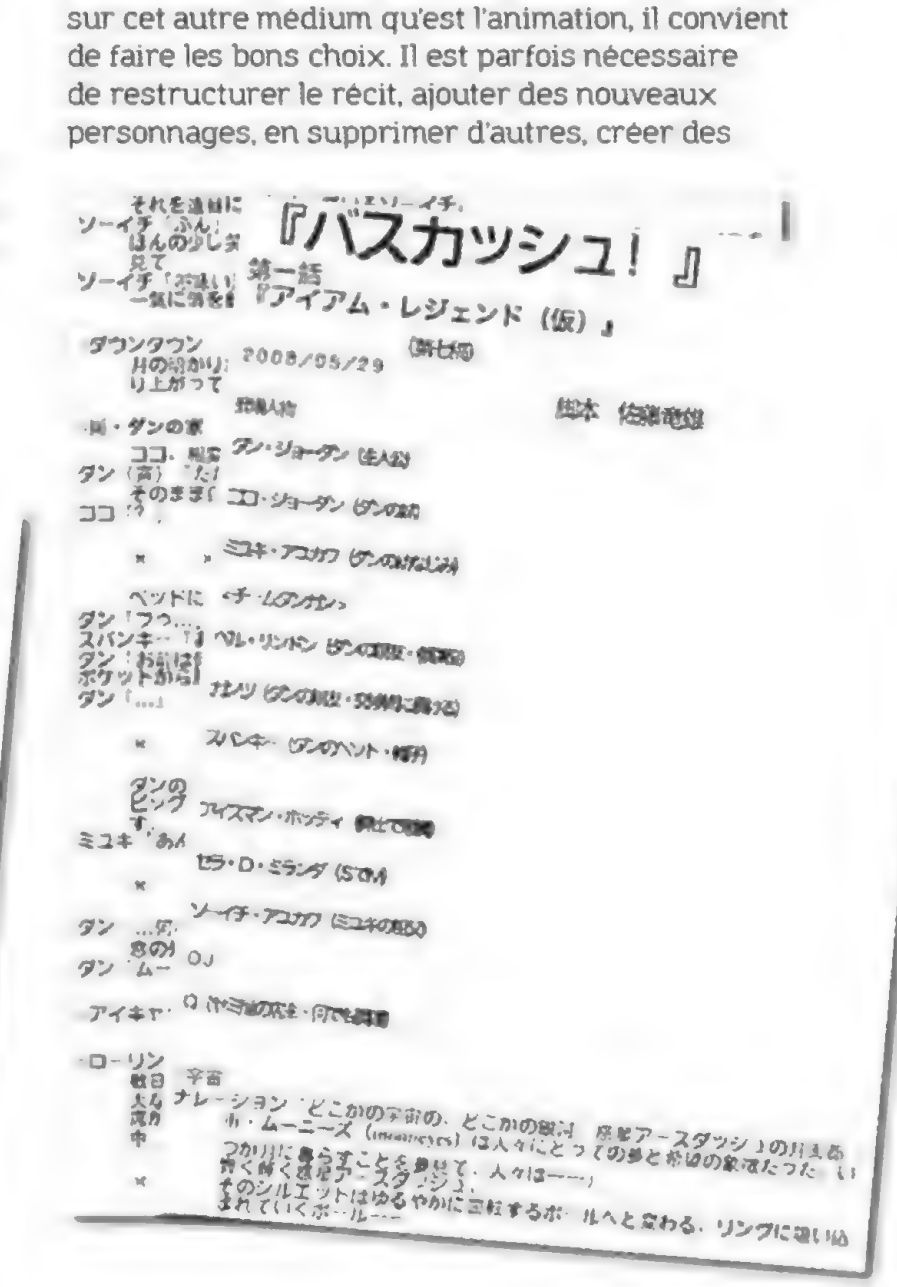
Thomas ROMAIN

FURANSUJIN CONNECTION
LE RÉSEAU PRO DES FRANÇAIS DE L'ANIM AU JAPON

À moins que le scénariste soit lui-même à l'origine du film ou de la série, chose plutôt rare au Japon étant donné que les projets sont souvent des adaptations de manga ou d'autres œuvres préexistantes comme des jeux vidéo ou *light novels*, la société de production engage un scénariste, ou une équipe de scénaristes, pour s'occuper de l'écriture du projet. Ils sont choisis en fonction de leurs affinités avec le genre recherché, fantaisie, science-fiction, comédie, etc., et de leur proximité avec le réalisateur ou les producteurs. Un réalisateur expérimenté aura souvent son mot à dire sur ce choix et pourra souhaiter travailler avec des scénaristes qu'il connaît et apprécie. Pour les plus célèbres, le nom peut même représenter un atout précieux au moment de la promotion voire du financement.

LES RÉUNIONS D'ÉCRITURE

Sur une série animée pour laquelle le nombre d'épisodes peut être important, un scénariste principal est désigné en premier lieu. Dans le cas d'une série originale, il est préférable de travailler avec un scénariste imaginatif car il va falloir créer intégralement les personnages, l'univers dans lequel ils évoluent, et bien sûr l'histoire. S'il s'agit d'une adaptation, bon nombre d'éléments d'univers, de personnages et d'intrigues sont déjà présents mais le travail n'en devient pas simple pour autant. Pour tirer le meilleur de l'œuvre originale lors de son passage sur cet autre médium qu'est l'animation, il convient de faire les bons choix. Il est parfois nécessaire de restructurer le récit, ajouter des nouveaux personnages, en supprimer d'autres, créer des



situations inédites. Tout dépend aussi du souhait du réalisateur, qui est une sorte de chef d'orchestre sur toute la durée de la production. Celui-ci aura peut-être envie de prendre ses distances par rapport à l'œuvre d'origine et ajouter sa propre touche. Au cours de réunions hebdomadaires réunissant scénariste, réalisateur et producteurs, l'équipe s'occupe de tous ces éléments-clés. Ce n'est qu'après avoir défini la structure générale de la série que le scénariste principal se charge de rédiger les synopsis des épisodes, de courts textes résumant les événements majeurs. Il est fréquent que le scénariste principal écrive lui-même les épisodes les plus importants, souvent le premier et le dernier d'une saison. Les épisodes restants sont confiés à d'autres scénaristes qui sont néanmoins placés sous sa supervision. Dans le cas d'un long-métrage, un unique scénariste s'occupe seul de l'écriture, ou parfois travaille en duo avec le réalisateur.

LE SCÉNARIO, UN DOCUMENT TECHNIQUE

L'écriture du scénario se conforme à des règles strictes, on n'écrit pas un scénario comme un roman. Ce n'est pas un texte destiné à être lu par le public, mais plutôt un document austère, assez technique, une base de travail à laquelle il manque de nombreuses choses pour en faire une œuvre à part entière, et c'est bien normal puisqu'il ne s'agit que d'une partie de l'œuvre finale. Les scènes y sont découpées, les dialogues numérotés, le moment de la journée et le décor précisés simplement, les faits énumérés de façon simple. Il n'y a pas de descriptions longues, les émotions des personnages ne sont pas retranscrites autrement que par leurs dialogues et quelques courtes lignes décrivant leurs actions. Le style lui-même doit rester neutre. Le scénariste ne doit s'embarrasser d'aucun effet superflu, il doit aller à l'essentiel. Pourquoi ? Car le scénariste n'est pas le metteur en scène. Son script doit laisser toute la marge de manœuvre nécessaire au réalisateur pour décider lui-même de la façon de mettre en image l'histoire. Tout comme le *storyboard* servira de base de travail aux animateurs, le scénario sert de guide au réalisateur.

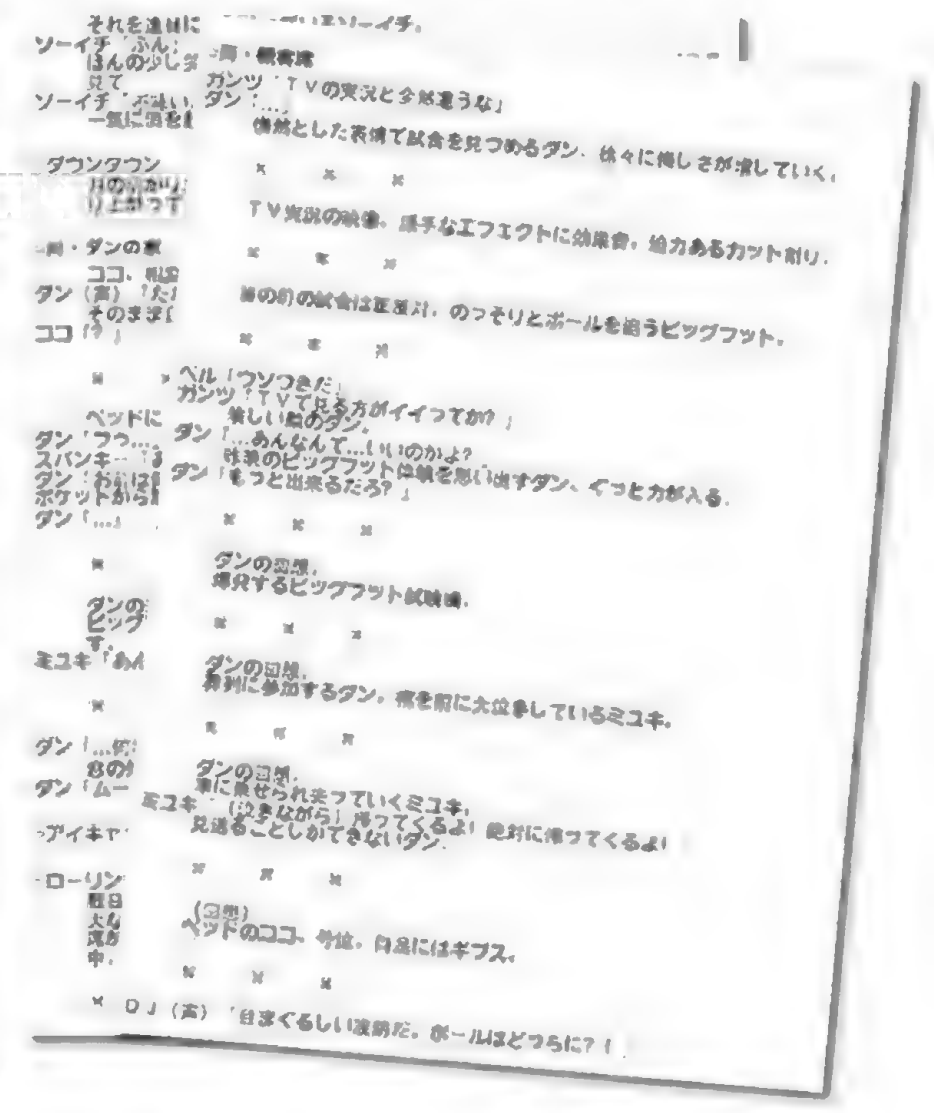
COMMENT DEVENIR SCÉNARISTE

Il n'y a malheureusement pas de réponse simple à cette question. S'il est possible de se former à ce métier en école de cinéma, il n'existe pas de voie unique. Et quand bien même on réussirait à décrocher un travail de scénariste, rien ne garantit de pouvoir poursuivre dans ce domaine. C'est un métier rare et concurrentiel, tout comme peut l'être celui de réalisateur ou de romancier. Tout est question de talent, de professionnalisme, d'expérience, de réseau. De nombreux profils existent : certains scénaristes sont totalement autodidactes, d'autres viennent de la réalisation, de la production, du roman ou encore de la bande dessinée. Comme pour tous les métiers créatifs, la passion reste essentielle, car sans elle, impossible de s'investir à fond, et sans la pratique, impossible de s'améliorer. Un bon scénariste devra en outre comprendre les contraintes de la production audiovisuelle pour pouvoir s'y adapter et travailler en bonne harmonie avec le réalisateur. Œuvrer au Japon dans ce domaine est d'autant plus difficile avec le problème de la langue, mais des opportunités peuvent exister dans le cadre de coproductions. ■

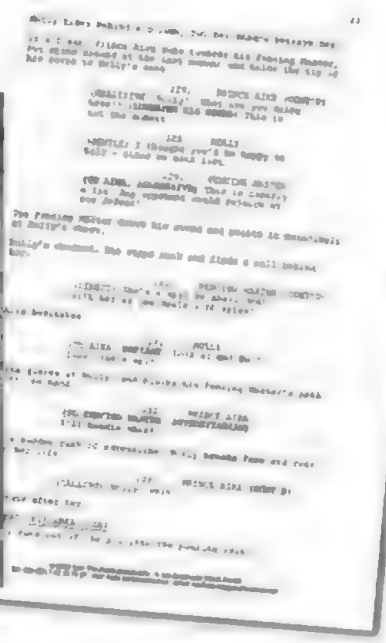
> « *Un métier rare où tout est question de talent, d'expérience, de réseau…* »

POUR EN SAVOIR PLUS

Vous [illegible] aux métiers de l'animation ou êtes simplement un(e) [illegible] désirant en savoir plus sur leur fabrication ? Rendez-vous sur www.*furansujinconnection.com*, un site créé par les Français qui travaillent dans l'industrie de l'animation au Japon, et profitez d'un retour inédit sur la réalité du secteur.



©Ban Star Riders © Sai/ The World Productions & Telex Europe - All rights reserved



BEN 10

A CARTOON NETWORK ORIGINAL

C'EST L'HEURE D'ÊTRE UN HÉROS !

CN

CARTOON NETWORK

NOUVEAUX ÉPISODES

TOUS LES WEEK-ENDS 10H

Disponible en exclusivité sur

CANALSAT CANAL 157

numericable CANAL 209

NADIA, LE SECRET DE L'EAU BLEUE

THE GIRL I LOVE

Nadia et le secret de l'eau bleue © 1990 ANNO Hideaki GAINAX MIYAZAKI Hayao VERNE Jules GAINAX

Avec Jules VERNE et Hayao MIYAZAKI qui se sont penchés sur son berceau, la petite Nadia ne pouvait connaître qu'un destin fabuleux. Considérée comme l'une des meilleures séries d'animation de la fin du XX^e^ siècle, elle contient son lot d'aventures, de charme et d'émotion et a su transcender les générations. Voyons si elle mérite encore et toujours ce titre.

Bertrand CAMPEIS

1889. L'exposition universelle débute à Paris qui devient pour un temps un pont entre le passé et l'avenir. Jean, jeune inventeur, va y rencontrer une jeune fille mystérieuse qui l'entraînera dans la plus grande aventure qui soit, celle de toute une vie.

UNE GENÈSE COMPLIQUÉE

Le concept de base ayant mené à la série *Nadia, le secret de l'eau bleue* était à l'origine un scénario devant déboucher sur un film. En 1975, la société de cinéma Tôhô demanda à Hayao MIYAZAKI, *mangaka* et animateur, de travailler sur des concepts de séries télévisées. L'un d'entre eux, une adaptation très libre de *Vingt mille lieues sous les mers* de Jules VERNE, porte comme titre de travail *Autour du monde, par la mer en 80 jours* (clin d'œil à une autre œuvre célèbre, *Le tour du monde en 80 jours*). L'idée était de suivre deux orphelins, poursuivis par des méchants, qui trouvent refuge à bord du Nautilus et vivent des aventures en compagnie du capitaine Nemo et de son équipage. Même si le concept de série n'aboutit pas, Hayao MIYAZAKI s'inspira de certains éléments qu'il avait développés pour deux autres de ses créations, la série *Conan, le fils du futur*, ainsi que son film *Le Château dans le ciel*. Cela ouvrit, par la suite, la voie à une controverse : certains fans du maître pensaient que Nadia était un plagiat du film sans savoir qu'il avait d'abord travaillé sur le projet. L'idée de série plut suffisamment à Tôhô pour que celle-ci en ait conservé les droits et décida, en 1989, de relancer le projet. Le jeune studio Gainax, qui collabora pour l'occasion avec le Groupe TAC, fut choisi conjointement par les sociétés Tôhô et NHK (ce dernier assura la diffusion de la série sur sa chaîne éducative).

Le synopsis développé par Hayao MIYAZAKI fut donc exhumé et retravaillé pour l'occasion. Yoshiyuki SADAMOTO devait se charger de la réalisation, mais il préféra s'occuper de l'animation et du *chara design*. Le projet atterrit donc entre les mains du cofondateur de Gainax, Hideaki ANNO.

En bref...

Prêts à embarquer à bord d'une aventure où action, émotion et science-fiction sont les maîtres-mots ? Alors montez à bord !

★★★★½

- **Titre original :** *Fushigi no umi no Nadia*
- **Format :** 39 x 25 min
- **Année :** 1990
- **Réalisation :** Hideaki ANNO assisté de Shinji HIGUCHI
- **Musique :** Shirô SAGISU
- **Studio :** Gainax
- **Diffusion :** NHK

Tout semblait donc débuter sous les meilleurs auspices, mais les problèmes finirent par s'accumuler. À l'origine, la série devait se composer de 30 épisodes, mais devant le succès lors de sa diffusion au Japon, les deux maisons de production décidèrent de la prolonger en rajoutant neuf épisodes. Premier souci : Gainax, en dépassement budgétaire, fut obligé de réduire la voilure au niveau de la qualité de l'animation. Débordé par la création des épisodes prévus, Gainax ne put s'occuper de ceux qui se rajoutaient à l'*arc* initial. La réalisation fut confiée à un membre du studio, Shinji HIGUCHI, mais ceux-ci furent créés par des studios japonais et coréens (en ressort ce qui sera considéré comme la partie la plus faible de la série, que ce soit au niveau de l'animation ou de l'intrigue). Mais que l'on ne s'y trompe pas, derrière ces difficultés, on retrouve une qualité constante au niveau des épisodes gérés par Gainax : que ce soit les décors, les personnages ou l'intrigue qui se complexifie au fur et à mesure, tout brille comme le joyau qu'arbore l'héroïne. Autre élément, et pas des moindres, la qualité de la musique de Shirô SAGISU, qui accompagne très bien l'animation.
La série connut un succès immédiat que ce soit au Japon ou à l'étranger. Cela permit à Gainax d'asseoir définitivement son assise de studio avec lequel il fallait compter dans le monde de l'animation. Un revers vint toutefois ternir quelque peu la médaille : la création d'un film, afin de pouvoir continuer à toucher des dividendes sur le succès de la série. Anecdotique et assez pauvrement animé, il a largement été oublié.

UN VOYAGE EXTRAORDINAIRE

Brassant énormément de thèmes, cet *anime* est surtout emblématique par l'évolution de ses personnages dans un cadre vernien par excellence. Débutant comme une série mettant en scène des thèmes traditionnels tels que l'amitié, ou des épreuves qui permettent aux héros de se dépasser et d'avancer vers l'âge adulte, elle évolue rapidement, à l'instar de ses personnages, et son intrigue se développe considérablement. Ainsi, nous passons de l'histoire d'une mystérieuse jeune fille à la recherche de ses origines, aidée par un jeune garçon génial (qui sont poursuivis par une bien piètre équipe de bras cassés voulant à tout prix récupérer l'eau bleue que porte Nadia et qui semble receler une puissance incalculable) à celle d'une quête impliquant l'avenir du monde.
Les thèmes principaux de *Nadia* deviennent au fur et à mesure très sombres, et extrêmement bien traités à travers une série de scènes devenues culte : la mort, la vengeance, la soif de pouvoir, la solitude, l'arrogance... Différents thèmes finissent par surnager et s'imposer, tel que le rapport à la technologie (autant celui-ci était traitée de manière positive et inéluctable par Jules VERNE au sein de ses œuvres, autant ici on s'interroge sur l'aspect moral de l'utilisation d'armes de destruction massive).
Cela est notamment mis en avant à travers le combat que mène le capitaine Nemo contre l'empire néo-atlante, dirigé par le sinistre et machiavélique Gargoyle qui souhaite conquérir le monde. Autant Nemo va apparaître comme un chef charismatique et sûr de lui, autant Gargoyle fait penser au gourou fanatique d'une secte et préfigure les dictateurs du

Nadia et le secret de l'eau bleue © 1990 ANNO Hideaki, GAINAX MIYAZAKI Hayao VERNE Jules / GAINAX

XX^e siècle. Et le culte de la machine qu'est le Nautilus transparaît tout du long de la série.
On trouve également de nombreux clins d'œil à l'œuvre de Jules VERNE, que ce soit en s'amusant à le mettre en scène en nous montrant le livre *20 000 lieues sous les mers* ou quand Jean s'interroge sur la possibilité que le capitaine Nemo l'ait lu et s'en soit inspiré pour son nom... Mais les références à d'autres œuvres ressortent également ; on peut penser aux enfants Grant en suivant nos protagonistes, enfants obligés de se débrouiller sans adulte. L'île mystérieuse se dévoile également à un moment-clé.

« Nadia est une série splendide, pleine de charme, et ce, malgré quelques défauts »

Mais le véritable tour de force de la série est de faire évoluer sensiblement ses deux personnages principaux, Jean et Nadia. Jean apparaît comme une pure création de Hayao MIYAZAKI : intelligent, plein de compassion, patient et loyal, on ne peut qu'éprouver de la sympathie pour le personnage. Toutes ces qualités sont à opposer aux traits de caractère de Nadia, avec son tempérament volcanique (ses crises de colère récurrentes sont impressionnantes) et sa conviction désarmante par rapport à ce qu'elle croit (et ne souffrant surtout d'aucune contestation). Il est difficile de tomber amoureux du personnage au premier abord.
Mais la grande force de la série est justement de montrer à quel point Jean va la faire évoluer et sourire en voyant ses sentiments s'affirmer au fur et à mesure. Hideaki ANNO s'est énormément inspiré de ses propres aspects positifs et négatifs afin de créer deux personnages différents mais complémentaires. Ce qui en fait un des éléments les plus intéressants et novateurs pour l'époque.

UNE SÉRIE À (RE)VOIR

Nadia est une série splendide, pleine de charme, et reste l'une des meilleures de la fin du XX^e siècle, et ce, malgré quelques défauts (essoufflement en cours de route et baisse de qualité de l'animation). Mais cela ne doit pas vous empêcher d'en profiter à travers le très beau travail qu'a effectué Dybex avec ses coffrets. Dernier détail et pas des moindres, il s'agit du premier dessin animé à devenir une référence pour le mouvement steampunk : et si l'homme avait développé une technologie sur la vapeur plutôt que le moteur à explosion ? Cette source d'inspiration se retrouvera dans d'autres films : que ce soit *Atlantide, l'empire perdu* (accusé de plagiat à sa sortie), *Steamboy*, *Le Château ambulant* ou encore *Project Itoh : The Empire of Corpses*.
Chacun d'entre eux s'intéresse à la possibilité du futur plein de promesses au début du XX^e siècle qui s'ouvrait devant nous et de la capacité de l'homme à apprendre à dépasser ses erreurs et à transcender sa nature guerrière. En cela, ils sont les dignes héritiers de Nadia. ■

DOROTHÉE

EMBLÈME DE TOUTE UNE GÉNÉRATION...

Les 40 ans de carrière de Dorothée (40 ans de *Récré A2* et 30 ans du *Club Dorothée*) et de la sortie de son triple album *L'Essentiel* édité chez Universal sont l'occasion de revenir sur l'ex-vedette incontournable de feu l'émission culte le *Club Dorothée* (TF1). Ne s'exprimant que très rarement dans les médias, elle a accepté de faire une petite exception pour *AnimeLand*... Interview réalisée par Rui PASCOAL

Bonjour Dorothée ! Quel effet cela vous fait-il de voir que plusieurs générations d'enfants devenus grands n'ont rien oublié de leur passé et vous admirent toujours autant après toutes ces années d'absence, comme au premier jour ?
Cela me touche beaucoup. Moi qui ne vais pas beaucoup sur les réseaux sociaux, ils sont bien plus au fait que moi de ce qui existe autour de ces années-là et de l'univers manga. Je suis toujours partante à l'idée de revenir avec un joli projet, mais si l'on veut toujours évidemment de moi (*rires*).

Justement, que pensez-vous honnêtement des programmes jeunesse actuels ?
Une fois que le *Club Dorothée* (1987-1997) s'est achevé, TF1 a fait totalement le contraire de ce que j'avais demandé (elle y était animatrice de l'émission et directrice des programmes jeunesse, NDR). Dans *Dragon Ball Z* ou *Les Chevaliers du Zodiaque*, le gentil gagnait contre le mal, les gamins étant absorbés à fond : un retour marqué à la réalité avec cinq animateurs et des jeux s'imposait. Ce côté humain permettait de « dédramatiser ». Les programmes d'aujourd'hui manquent un peu de « folie ».

Aujourd'hui, il n'y a plus ce côté « rendez-vous » ; pour moi, depuis *Récré A2*, cela a été le principe. Je me désole de ce qu'ils sont devenus : un dévidoir de séries sans aucune âme avec, pour enrober, des animateurs virtuels *speed*...

Il existe aussi deux clips remix en animation 3D de *Hou ! La menteuse* et *Ma valise 2006* dessinés par le regretté artiste CABU. Avez-vous déjà songé avec vos équipes à en faire une série d'animation à part entière ?
Oui, une équipe de fans motivés a décidé de réenregistrer ces chansons. C'est une bonne idée. À vrai dire, j'avoue que je n'y avais jamais songé mais pourquoi pas...

À QUAND UN VRAI RETOUR ?

Après un retour comme animatrice dans *Dessinez vos émissions* sur TF1 ou l'émission incroyable *magie* sur TMC, et un accès destiné en revenant chanter au Zénith puis à Bercy en 2008, il est regrettable que Dorothée n'ait pas encore eu de propositions plus alléchantes de la part d'une grande chaîne TV ou au cinéma. En attendant, la comédienne-qu'elle n'a jamais cessé d'être (*Tonnerre en Juin*, *Fric ma Face*) a aussi prêté, en 2013, sa voix guillerette à la sorcière Vanouille le temps d'un épisode dans la série animée *Garfield & Cie* (France 3, produite par un ancien cadre Robert Rea, Dorothée a déclaré : *C'était un rêve de gosse. Cela faisait longtemps que j'avais envie d'interpréter un personnage à l'époque où tout se passait ou finir avant*[1]...

« *J'apprécie les œuvres poétiques du réalisateur Hayao* MIYAZAKI *qui nous font rêver* »

Vous rappelez-vous de vos débuts comme animatrice en 1975 dans l'émission *Réponse à tout* sur TF1 ?
Oui, mais cela ne nous rajeunit pas (*rires*) ! J'intervenais aux côtés du présentateur Pierre GUILLERMO (future voix de Alcor dans *Goldorak* et Alistair dans *Candy Candy*, NDR) un homme très gentil, professionnel et vraiment bien élevé. Si vous le croisez, n'hésitez pas à lui transmettre mes amitiés...

Quels sont les dessins animés que vous avez appréciés ces dernières années ?
Ce qui m'a le plus emballée ces dernières années, c'est notamment l'univers de *Jimmy Neutron*. J'ai aimé suivre également *Dragon Ball Z* sur la chaîne NT1, *Garfield & Cie*, les films de Disney, et les réalisations en 3D comme *L'Âge de glace*. J'apprécie également les œuvres poétiques du réalisateur Hayao MIYAZAKI qui nous font rêver. Après qu'il s'est rendu au Japon au musée Ghibli, j'ai regardé également *Kiki la petite sorcière* avec mon ami producteur de longue date, Jean-Luc AZOULAY...

Près de 40 plus tard, une suite de *Wattoo Wattoo* serait à l'étude et devait être écrite et produite par son auteur et compositeur, le regretté Hubert BALLAY, et réalisée par René BORG. Seriez-vous partante si l'on vous proposait d'être à nouveau la narratrice du dessin animé ?
Comme je garde un très bon souvenir de Hubert BALLAY mais aussi de René BORG que je surnommais affectueusement « Tonton Z'Oie » (clin d'œil au personnage de *Wattoo Wattoo*), si on me le propose, c'est avec grand plaisir que je dirai oui et que j'accepterai volontiers d'en assurer la narration.

Que pensez-vous de la suite des *Mystérieuses Cités d'or* actuellement diffusée sur TF1 ?
Cela me rappelle la belle époque de *Récré A2* et le joli générique qui reste inoubliable ! Ce qui nous a alors surtout permis de travailler avec Jean CHALOPIN, qui est un homme talentueux et humainement délicieux. Je suis vraiment ravie pour lui et ses équipes que *Les Mystérieuses Cités d'or* ait fait son grand retour dans de nouvelles saisons. Je lui fais entièrement confiance. Il a toujours su nous surprendre comme du temps *d'Inspecteur Gadget*, de *Bécé Bégé* et de *Jayce et les conquérants de la lumière* dont j'avais pu suivre la rediffusion par hasard lors de sa programmation sur AB 1... ■

1. Source : *France Dimanche*.
Remerciements et sources : Jean-Luc AZOULAY, Sidonie JOLIMAY (JLA Productions), Renée ORIOT (Universal Music France) et AB Groupe. Uneidole.fr, et Le Parisien (9 mars 2013)

JAM PROJECT

UN GROUPE ANIMÉ

Nous vous parlions de ce groupe survolté dans le nº 208 d'*AnimeLand*, voici une interview exclusive à laquelle chaque membre a répondu ! JAM Project, régnant sur l'*anison* en maître quasi absolu, était en concert à Japan Music Party les 12 et 13 novembre à la Cigale pour mettre le feu au public d'animefans français ! Mélanie RAMET

Vos carrières respectives sont toutes très honorables. Comment des personnalités telles que vous arrivent à travailler ensemble autour des musiques d'*anime* ? Que représente JAM Project pour vous ?

Hironobu KAGEYAMA : Pour moi, JAM Project est le lieu où je peux rendre à l'*anison* ce qu'il m'a apporté et c'est en même temps un endroit où je peux tenter de nouvelles choses.

Masaaki ENDOH : Dans toute ma carrière, le seul groupe qui a perduré plus de seize ans reste JAM Project donc c'est devenu un besoin pour moi. J'arrive à réaliser des rêves que je ne pourrais pas envisager en solo.

Hiroshi KITADANI : Comme pour une forte équipe de foot, le fait d'être avec des gens dotés de capacités remarquables nous entraîne à devenir plus forts au niveau mental également. C'est une équipe extraordinaire.

Masami OKUI : Me concernant, les styles de chansons que j'interprète lorsque je suis avec JAM Project sont très différents de mes chansons en solo. Avec JAM Project, c'est une ambiance très masculine (*rires*). Que ce soit en termes de travail ou d'activité artistique, j'ai l'impression de découvrir de nouveaux challenges.

Yoshiki FUKUYAMA : Je chante mieux que lorsque je suis en solo.

L'*anison* est connu en France par les fans d'*anime* : qu'en pensez-vous ?

H. KAGEYAMA : Depuis même le succès de *Goldorak*, la France est le pays qui comprend le mieux la culture *anime* japonaise à mon sens. L'Asie et l'Europe sont encore loin en termes de distance mais je suis persuadé que les *anime* arrivent à rapprocher les continents.

M. ENDOH : C'est tout simplement un bonheur de savoir que les *anisons* japonais sont connus en France. On dit souvent que « la musique n'a pas de frontières », mais c'est exactement ce que nous ressentons.

H. KITADANI : C'est une chose qui nous réjouit forcément. Nous espérons continuer à créer des œuvres qui puissent encore toucher les Français.

M. OKUI : En tant que chanteuse d'*anison* je trouve qu'on vit une époque formidable. Je suis très heureuse. Si les *anisons* peuvent lier les pays et faire en sorte que des gens de différentes nationalités se retrouvent, ce serait formidable.

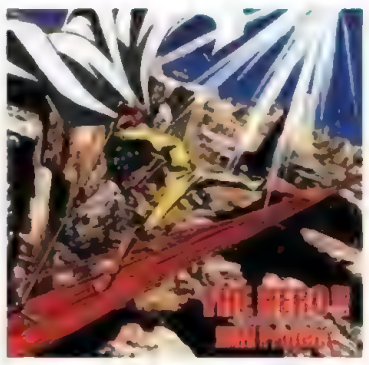
Y. FUKUYAMA : C'est quelque chose qu'on n'aurait pas pu imaginer auparavant.

©2016 JAM Project. Lants all rights reserved

Parmi tous les titres que vous avez interprétés au cours de votre carrière, y en a-t-il un que vous préférez par-dessus tous les autres ? Pourquoi ?
H. Kageyama : Ces derniers temps, il s'agit de *The Hero!!*. Elle illustre bien le style actuel de JAM Project.
M. Endoh : Une seule c'est difficile... mais je vais dire *SKILL*. Elle propose un véritable échange et partout dans le monde, le public répond présent.
H. Kitadani : C'est une question difficile (*rires*). Je ne pourrais pas me limiter à une seule chanson !
M. Okui : Un seule, c'est très difficile... Disons *SKILL* aussi qui marche très bien en *live*.
Y. Fukuyama : *Guyana Kôchi*, sûrement parce que je viens de la composer.

Vous allez vous produire à La Cigale en novembre et ce n'est pas la première fois que vous venez en France. Quelle image avez-vous du public français ?
H. Kageyama : J'ai chanté de nombreuses fois en France durant des événements comme Japan Expo et à chaque fois, les fans français sont très enthousiastes et comprennent très bien nos démarches. Nous leur en sommes très reconnaissants.
M. Endoh : La dernière fois, je me souviens que les gens chantaient avec nous. Cette fois, nous revenons après plusieurs années et en compagnie de nos musiciens, donc on espère vraiment que le public nous suivra encore.
H. Kitadani : Pour moi, les Français sont les premiers à avoir aimé la culture japonaise.

« *Nous espérons continuer à créer des œuvres qui puissent encore toucher les Français* »


La jaquette de leur dernier CD.

M. Okui : Je garde une image très belle de la France. Un pays où les *anime* et *anisons* sont répandus mais les gens restent très élégants. Et bien sûr, le public est très chaud.
Y. Fukuyama : Des gens de goût très passionnés.

Comment travaillez-vous au sein du groupe ? Qui décide de quoi ?
H. Kageyama : Pour la création musicale, c'est comme une compétition entre les membres. Pour les concerts, on s'échange les idées.
M. Endoh : Nous représentons la « Japan Animationsong Makers Project » donc nos chansons doivent respecter les univers des œuvres sous la direction du réalisateur. Concernant les concerts, M. Inoue, président de Lantis, se place au centre, et avec les membres et le staff, on se donne des idées pour savoir comment les spectateurs peuvent profiter au maximum de notre concert.
H. Kitadani : On communique souvent avec les créateurs des séries.
M. Okui : Parfois on enregistre chacun des démos mais suivant l'œuvre, on la confie directement à un membre en particulier. Quoi qu'il arrive, lorsqu'il s'agit de *tie up*, on demande également l'avis de la production. Lors de concerts, nous faisons des meetings avec les producteurs.

La musique d'*anime* change avec le temps mais votre style reste indémodable ! Quels sont les ingrédients d'une chanson signée JAM Project ?
H. Kageyama : En tant que JAM Project, on veille à faire partie intégrante de la création de l'œuvre *anime*. Grâce aux génériques et aux images qui les accompagnent, on fait en sorte de mettre en avant les héros et les rendre plus forts.
M. Endoh : Si vous pensez que notre style ne change pas, c'est le fruit de notre travail qui dure seize ans. Mais nous souhaitons également continuer à changer pour évoluer. Les ingrédients essentiels restent l'amour et le respect que nous gardons vis-à-vis de l'œuvre que nous accompagnons.
H. Kitadani : Nous faisons en sorte d'encourager l'œuvre que nous accompagnons.
M. Okui : Chaque fois on essaie de trouver le style JAM Project en essayant par exemple de faire ce que les jeunes artistes ne font pas. Nous ne cessons de tenter de nouveaux challenges.
Y. Fukuyama : Faire au maximum ce qui est entre nos mains.

Vous avez tous des voix très puissantes ! Si l'on faisait un concours de décibels, lequel d'entre vous gagnerait ?
H. Kageyama : Assurément Endoh.
M. Endoh : Hmm.... Je ne sais pas, ça doit dépendre des conditions, non ?
H. Kitadani : Qui donc cela peut-il bien être ? (*rires*) Sûrement notre star Endoh !
M. Okui : Je pense que tout le monde sera d'accord pour dire qu'il s'agit d'Endoh (*rires*).
Y. Fukuyama : Masaaki Endoh. ■

WWW.HAZE-ANIME.FR

UNE ÉQUIPE DE CHARME POUR DES ENQUÊTES CHICS ET CHOC.

HAMATORA
the Animation

INTÉGRALE DE LA SÉRIE

LE DUO DE DÉTECTIVES LE PLUS CHAUD DE YOKOHAMA DÉBARQUE !

HAMATORA
INTÉGRALE DE LA SÉRIE
24 ÉPISODES

DVD VIDEO

Blu-ray Disc

BONUS VIDÉO

2 LIVRET COLLECTOR 48 PAGES

SHOICHI HAGA EST UN JEUNE MANGAKA NÉ À IBARAGI. EN 2010, QUAND IL ÉTAIT ENCORE ÉTUDIANT, IL A OBTENU L'INVENTIVE AWARD DU 27E MANGA OPEN POUR SON ŒUVRE INCHIKI KUN.

羽賀 翔一の 東京物語 ②

Voyage à Tokyo avec Shoichi Haga

TU NE FAIS PAS DE COMPROMIS.

NON, PAS DU TOUT...

CETTE FOIS-CI, JE VOUS PRÉSENTE LE QUARTIER DE GINZA. J'AVAIS POUR HABITUDE DE LE CONSIDÉRER COMME CHIC ET STYLÉ... MAIS CE N'EST QU'UNE FACETTE. DANS LES PROFONDEURS DU QUARTIER, LES GENS SE RASSEMBLENT POUR FAIRE DES PARIS. C'EST UN MELTING-POT DES DÉSIRS HUMAINS.

NOUS RETROUVONS LE QUARTIER DE GINZA DANS LE FILM «VOYAGE À TOKYO» DE OZU.

REGARDE ! IL A FAIT UN CADEAU À SA COPINE ET ELLE EST FÂCHÉE...

QUELLE HORREUR...

LES CHEVAUX COURENT, PORTANT LES PRIÈRES DES GENS.

LA PLUPART DES GENS QUI VIENNENT PARIER SONT DES HOMMES, TRÈS RAREMENT DES FEMMES. IL N'Y AVAIT PERSONNE AUTOUR DE CETTE FEMME. SES JAMBES FAISAIENT PEUR AUX HOMMES, SANS DOUTE.

JE ME SUIS ACHETÉ, POUR LA PREMIÈRE FOIS DE MA VIE, DES TICKETS POUR PARIER. JE NE SUIS PAS PRÈS DE GAGNER...

SUN-KEN ROCK

NÉFASTE ET FURYO

Publié par Doki-Doki depuis l'année 2008, le manga *Sun-Ken Rock* se termine en novembre 2018 après 25 tomes. Seul contre tous, Ken Kitano, un jeune idéaliste, aura-t-il réussi à réaliser son rêve de justice ? Rétrospective sur une série d'action au ton sombre et au protagoniste solide comme un roc… qui ne nous laissera pas de marbre !

Benjamin DULOT

Indéniablement, ce que l'on retient de *SKR*, c'est son action sans limite, brute et tous coups permis, qui dessert à raison le trait détaillé de Boichi. Lorsqu'il s'agit de dessiner les muscles en mouvement de ses personnages, la sueur et la douleur, le *manhwaga* (*mangaka* coréen) est maître. Il arrive à nous faire ressentir l'impact de chaque coup et ses conséquences pour les personnages, comme des cicatrices qui s'accumulent au fil des chapitres, à la seule force de ses coups de pinceau sur le papier. Et les affrontements sont légion. Ken et sa bande débutant dans le milieu comme des voyous, ils seront confrontés à d'autres gangs afin de se hisser au top. Faire parler ses poings et pieds devient alors une nécessité lorsque l'adversaire n'est pas en condition de négocier pacifiquement.

DU SEXY EN VEUX-TU EN VOILÀ

Que ce soit hommes ou femmes, les corps nus et les situations sexy sont nombreuses. Boichi a en effet commencé sa carrière avec du *hentai*, ceci expliquant cela, il est donc assez expert en la matière. Dessiner de somptueuses courbes féminines ou des corps virils et élancés n'a aucun secret pour le *mangaka* qui affirme lui-même dans certaines préfaces (plusieurs fois ; il est fan on vous dit !) qu'il adore dessiner des popotins. Les premiers tomes vont d'ailleurs assez loin dans la représentation de la vie sexuelle des protagonistes, avec des images à la limite du pornographique mais toujours avec un contexte, qu'il soit sérieux ou humoristique (notamment Kae-Lyn et sa pudeur inexistante) ; ils restent néanmoins à réserver à un public averti. Bien que ces premiers volumes soient assez fournis en érotisme soft, cette tendance tend à s'inverser au fur et à mesure que l'intrigue s'épaissit au profit d'un dramatisme accru. Les scènes de nudité arborent alors un ton plus esthétique, offrant des corps dénudés au sein de batailles où se joue la vie ou mort de chaque participant. L'Eros et le Thanatos ne sont jamais bien loin l'un de l'autre…

UNE PEINTURE SOCIALE AU VITRIOL

Au-delà de la forme que revêtent toute cette violence et cet érotisme tape-à-l'œil, *Sun-Ken Rock* possède également un fond. C'est un véritable pamphlet social et sociétal sur la Corée du Sud, ses problèmes de corruption politique ou encore la bulle de l'immobilier et les nébuleux arrangements mafieux qui l'entourent. À travers les rencontres entre Ken et ses collaborateurs de tout poil, le lecteur sera témoin d'une société coréenne en proie à des problèmes de corruption qui gangrènent complètement l'économie du pays. Délinquance, prostitution, familles éclatées par la pauvreté et

Sun-Ken Rock © Boichi · Shônen Gahôsha

« *Sun-Ken Rock est un véritable pamphlet social et sociétal sur la Corée du Sud* »

En bref...

Musclé et ambitieux, *Sun-Ken Rock* est un manga à la saveur prononcée par son éclectisme.

★★★★½

- **Titre original :** *Sun Ken Rock*
- **Auteur :** Boichi
- **Nombre de tomes :** 25, série terminée
- **Prépublication :** *Young King Ours*
- **Éditeur** 🇯🇵 : Shônen Gahôsha
- **Éditeur** 🇫🇷 : Doki-Doki
- **Genre :** *seinen*
- **Prix :** 7,50 €

criminalité en col blanc, la Corée ne s'affiche pas sous son plus beau jour et c'est exactement cela que Ken et ses compères veulent à tout prix changer. Ils aideront à travers leurs péripéties à relever la tête à de nombreuses personnes qui souffrent gravement de ces problèmes. Une agence de showbiz victime de harcèlement sexuel, un casino tenu par la mafia, voire des attaques contre le secteur de l'immobilier rongé par la corruption : rien n'effraie le gang de Ken qui abat ses poings comme un joueur de poker abat ses cartes. Tout ou rien, avec du bluff et une cagnotte démentielle.

L'ASCENSION D'UN HOMME

C'est aussi l'histoire d'un individu, Ken, qui part de rien et arrive au sommet. En anglais, « *sunken rock* » est la pierre engloutie dans l'eau. Est-ce là une façon détournée de désigner un personnage qui a touché le fond et qui remonte à la seule force de ses bras et de sa volonté ? Ken serait-il un Sisyphe des temps modernes, prisonnier d'un cycle de succès et d'échecs relatif à son parcours professionnel en permanente opposition avec sa vie privée tourmentée ? Après avoir échoué dans sa tentative de rejoindre Yumin, la fille dont il est amoureux, en étant pris dans la police coréenne, Ken se rend compte que celle-ci a réussi sans souci. Il essuie alors une phase de dépression et rejoint un gang suite à un fâcheux concours de circonstances, qui le ramène tout droit à la source de son existence : la délinquance et la baston. Devenu le « boss » d'une poignée de lascars, Ken gravira les échelons au sein du crime organisé. Et cela ne s'effectuera pas sans sacrifice, sans choix compliqué, sans souffrance ni sans perte. Mais oui, Ken en voit des vertes et des pas mûres et se forge à la fois un corps et un esprit paré à toute épreuve. Devenu bandit au grand cœur, il réécrit le mythe de Robin des Bois dans un environnement urbain et contemporain. Il peut alors continuer sa lutte personnelle, à la fois spirituelle et altruiste, sans retenir ses coups. Ces derniers fusent aussi vite que ses paroles afin de prêcher ses idéaux de prose comme de sang à ses détracteurs. Ken est-il un bon samaritain qui distribue les pains ? Oui, assurément.

Après 25 tomes, que peut-on dégager de la lecture de *Sun-Ken Rock* ? Majoritairement un sentiment d'accomplissement. Pour avoir vécu avec les protagonistes des mois de métamorphoses physiques, morales voire sociales, le lecteur en ressort grandi. Définitivement un manga de « bagarre » initiatique, l'œuvre majeure de Boichi s'aligne avec les plus grands dans nos bibliothèques et nous rappelle dans une moindre mesure des classiques comme *Crying Freeman*. Un *must-have* ! ■

BORN TO BE ON AIR!

UNE ÈRE DE JAMAIS-LU

« Les tortues, elles bectent dans l'eau où flottent leurs crottes. C'est comme les hommes politiques japonais en fait. » **Hiroaki SAMURA a beau avoir rangé les sabres depuis le 30e et dernier volume de *L'Habitant de l'infini*, l'auteur reste capable d'écharper n'importe qui. Avec une 6e place au Manga Taisho 2016, le dernier bébé de l'auteur était attendu au tournant.**

Bruno DE LA CRUZ

C'est clairement une nouvelle facette de Hiroaki SAMURA que découvre le lectorat français depuis plusieurs mois. Jusqu'en 2014, l'auteur habituait les critiques à la violence, aux affrontements idéologiques et aux ambiances *chanbara*, le tout avec une maestria graphique incontestable. Si, avec *Snegurochka*, l'artiste n'a pas froissé sa réputation d'amateur de récits tortueux, *Halcyon Lunch* est apparu comme l'ovni que personne ne voyait venir. Satirique, déluré et doté d'un humour à vomir de rire (les lecteurs comprendront), ce diptyque arborait aussi une certaine opacité dans son approche. En dépit de l'excellent travail du traducteur Aurélien ESTAGER, il fallait s'y connaître un tant soit peu vu le nombre colossal de références (9e art, musique, cinéma japonais...). *Born to be on air!* prend alors un chemin moins alambiqué, en étant une œuvre plus structurée et peut-être plus séduisante.

Le synopsis ne lèvera pourtant pas les foules : dans un bar d'Hokkaido, il a fallu que la jolie Minare boive un coup de trop pour déblatérer ses déboires amoureux. Malheureusement pour elle, ses envolées lyriques ne sont pas tombées dans les oreilles d'un

sourd puisque son interlocuteur n'est autre qu'un journaliste radio. Résultat, tandis qu'elle reprend son poste de serveuse dans un restaurant, ses propos passent en boucle sur les ondes. Furieuse, elle file au local d'enregistrement et finit, en direct, le micro à la main pour expliquer la situation. Ce qui devait se finir en règlement de comptes se transforme en

Nemyo Kinkuro © 2015 Hiroaki SAMURA / Kodansha Ltd

programme sensationnel puisque l'auditoire est fasciné par ce que raconte Minare. Le responsable de la radio, certain du potentiel de la jeune fille, lui propose de monter sa propre émission. Il lui faudra se montrer persuasif, car la blonde au caractère bien trempé n'est pas un béni-oui-oui.

ALL I NEED IS ONE MIC'

La franchise comme meilleure arme, Minare se présente comme le symbole d'une jeunesse japonaise décomplexée, distillant les remarques au gré des échanges et se justifiant grossièrement au moindre écart de conduite. Pour autant, elle est aussi consciente de naviguer à vue et assume chacun de ses excès. Une vie bordélique qui pimente le récit, conférant une facette des plus attachante à un personnage qui s'interdit presque de rêver. Tombée dans le piège de son ex-compagnon, elle s'est vue déplumer des trois quarts de son compte en banque. Elle court donc après les petits jobs pour renflouer les caisses et mener une vie décente tant bien que mal. Serveuse dans un petit restaurant, Minare ne perçoit pas une ouverture de carrière dans la radio comme une perspective d'avenir. Non pas qu'elle dénigre le poste, mais plutôt qu'elle n'y croit pas. Comment une fille comme elle, sans référence et grande gueule, pourrait-elle briller dans un domaine complètement nouveau ? Et surtout, pourquoi l'avoir choisie ? Habituée à vivre au jour le jour, Minare ne peut visualiser un projet sur le moyen terme. En fond, et sans jamais céder au pathos, la question du bonheur se pose. Seul l'instant présent compte : assurer une rentrée d'argent. L'incertitude serait de tenter une carrière insoupçonnée, de passer à côté d'une vocation. Qu'y a-t-il à perdre ? La lecture vous le dira, et il n'est pas certain que cette réponse soit celle des autres. C'est ici qu'Hiroaki SAMURA réussit à nous avoir, toujours très habile quand il s'agit de désamorcer une situation touchante.

« Hiroaki SAMURA prouve que sa technique n'a aucune limite en matière de mise en scène »

CETTE FOIS, C'EST DIFFÉRENT CAR JE SAIS, TU PEUX PARLER SANS PRESSION.
MONSIEUR MATÔ...
VOUS NE VOUS RAPPELEZ PAS QUE JE VAIS PETIT À PETIT DEVENIR UNE PERSONNALITÉ DE LA RADIO ?
AH NON, MES AMATEURS, JE LES APPELLE TOUJOURS "MISS" OU "MISTER"

THE VOICE

À mi-chemin entre histoire d'amour, tranche de vie et comédie, *Born to be on air!* ne s'interdit aucun emprunt, tout simplement parce qu'il s'agit avant tout de narrer la vie, avec ses défis et tous ses nombreux composants. Du conflit de générations aux petits bonheurs du quotidien, en passant par le jeu de drague et la providence, Hiroaki SAMURA n'oublie rien, sans lourdeur, et prouve si besoin est que sa technique n'a aucune limite en matière de mise en scène. Pour illustrer les hésitations et la psychologie de ses personnages, le *mangaka* continue de s'appuyer sur un jeu de mains bluffant et un *acting* saisissant. Et la démonstration ne s'arrête pas là : cuisine de restaurant à la renverse ou *backstage* d'un studio radio, tout est finement illustré et sublimé par son sens des perspectives. L'immersion se veut forte, et l'empathie (ou l'identification) envers notre forte tête n'en devient que meilleure.

La dernière série en date de Hiroaki SAMURA possède ce petit plus, cet atout charme qui force le lecteur à suivre le destin d'une âme qui pourrait être chacun d'entre nous. Souvent très dur avec les femmes (l'*artbook Brutal Love* n'est pas à mettre entre toutes les mains), Hiroaki SAMURA continue de donner la vedette à la gent féminine, la pilule de l'humour en plus. Si Minare est pour l'instant indemne, c'est parce qu'elle a le don de ne laisser personne indifférent. Par sa beauté, sa voix ou son aplomb, elle aimante ce qui gravite autour d'elle. Un rayonnement – intact grâce au travail de traduction signé Anaïs Koechlin (Black Studio) – qui déteint sur *Born to be on air!* Une fois les mains posées sur les 1re et 4e de couverture, difficile de s'en détacher. C'est souvent le cas avec ces titres interrogeant chacun d'entre nous pour savoir si, oui ou non, la chance de notre vie est déjà passée. ■

En bref...

Si *Halcyon Lunch* était le *Level E* de Hiroaki SAMURA, alors *Born to be on air!* représente son *Chiisakobe*. Un délice sucré.

★★★★

- **Titre original :** *Nami yo Kiite Kure*
- **Auteur :** Hiroaki SAMURA
- **Prépublication :** *Afternoon*
- **Nb de tomes :** 1 en France, 2 au Japon (en cours)
- **Éditeur :** Kôdansha
- **Éditeur :** Pika
- **Genre :** *seinen*
- **Prix :** 8,05 €

DEAD DEAD DEMON'S DEDEDEDE DESTRUCTION

LE RENOUVEAU D'INIO ASANO

Elles vont en cours, sortent avec leurs amies, tombent amoureuses… Inio Asano dresse le portrait de lycéennes enlisées dans un quotidien banal. À un détail près : un vaisseau extraterrestre surplombe la ville de Tokyo ! *Dead Dead Demon's DeDeDeDe Destruction* est le genre de manga à l'intérieur duquel la tranche de vie cohabite avec la science-fiction.

Joan Lainé

En bref…

DDDD est une métaphore post-Fukushima qui brille par sa modernité et son esthétisme.

★★★★★

- **Titre original :** *Dead Dead Demon's DeDeDeDe Destruction*
- **Auteur :** Inio Asano
- **Nb de tomes :** 1 en France, 5 au Japon (série en cours)
- **Prépublication :** Big Comic Spirits
- **Éditeur** 🇯🇵 **:** Shôgakukan
- **Éditeur** 🇫🇷 **:** Kana
- **Genre :** *seinen*
- **Prix :** 6,85 € (5,95 € pour le tome 1)

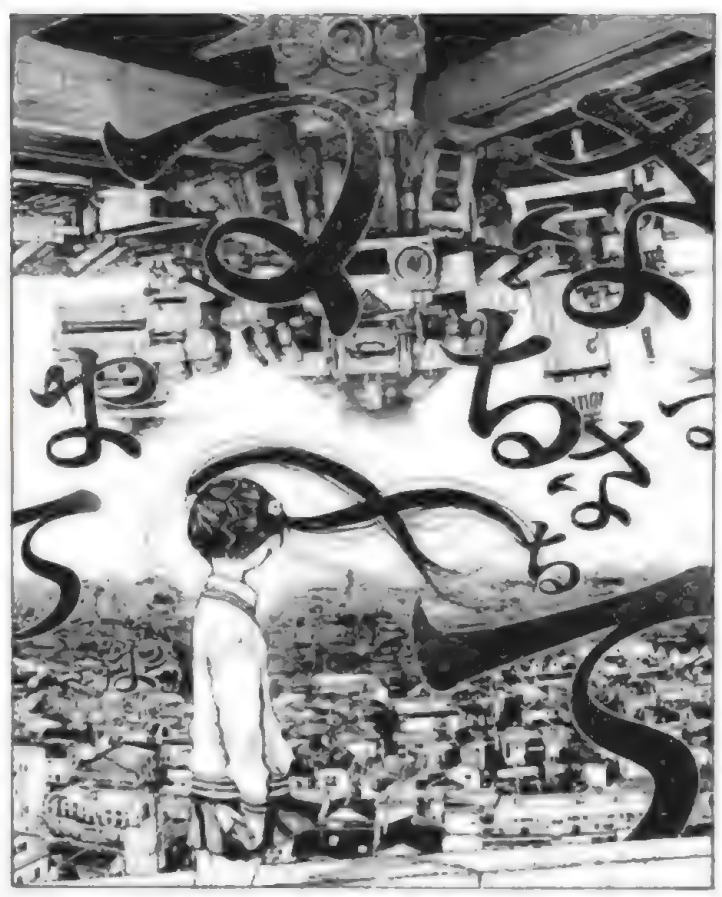
Avec *Bonne nuit Punpun*, Inio Asano a signé l'un des plus grands chefs-d'œuvre de la bande dessinée japonaise. Après une série aussi aboutie, il était compliqué pour le *mangaka* de continuer à écrire dans son style de prédilection : la tranche de vie réaliste. C'est ainsi qu'est né en 2014 *Dead Dead Demon's DeDeDeDe Destruction* (aussi appelé *DDDD*) dans la revue *Big Comic Spirits*. L'auteur signe ici son premier manga de science-fiction et le moins que l'on puisse dire, c'est qu'il ne ressemble à aucun autre.

QUE FERAIS-TU, SI TU POUVAIS VOLER ?

L'évolution stylistique d'Inio Asano est significative, ce qui pourrait dérouter de prime abord certains lecteurs de la première heure. Par exemple, on ne retrouve pas les fameuses cases noires remplies d'un texte qui marquaient dans *Solanin* par leurs phrases fortes et dans *Bonne nuit Punpun* car elles servaient de moyen d'expression au protagoniste. Ici, l'ultra-réalisme du décor se voit contrasté par la présence d'un vaisseau spatial stationnant au-dessus de la ville et des jeunes lycéennes au design *moe* dans leur vie de tous les jours. Car oui, dans *DDDD*, on suit le quotidien de Kadode et Ôran trois années après l'arrivée des extraterrestres sur Terre. L'une est secrètement amoureuse de son professeur, l'autre passe son temps à plaisanter, elles ont un groupe d'amies, une vie normale et… on est dans une œuvre d'Inio Asano. Sans tomber dans un pessimisme exacerbé, l'auteur dresse le portrait de personnages en proie au doute, à l'incertitude de l'avenir. De leur transition vers l'âge adulte se dégagent des soucis et rêves qui feront écho à ceux de bien des lecteurs car dans *DDDD*, comme dans tous ses autres mangas, il prouve son talent pour capter et retranscrire les sentiments de la jeunesse. On se retrouve donc à naviguer entre de la tranche de vie amusante et déjantée et des thématiques sociales qu'il maîtrise à la perfection.

L'APRÈS-FUKUSHIMA

Ce n'est pas un hasard si la série prend place trois ans après une invasion extraterrestre. Pour rappel, *DDDD* a débuté en 2014, soit précisément trois ans après la catastrophe qui a frappé Fukushima. Et si ce parallèle peut paraître hasardeux, Inio Asano nous rappelle tout au long du manga qu'il a été profondément marqué par la tragédie. On peut lire des débats politiques et télévisés stériles sur l'attaque venue de l'espace, on trouve également une volonté d'aller de l'avant en se préparant à une nouvelle catastrophe : le Japon doit apprendre de ses erreurs ! Que trouve-t-on à côté de ça ? La vie. Le simple quotidien d'adolescentes qui ont subi l'horreur. Si ce décalage entre les réactions et la réalité concerne les extraterrestres, le rapprochement avec la catastrophe de Fukushima peut se faire sans heurt. De plus, un détail a son importance dans *DDDD* : le vaisseau des envahisseurs s'étend au-dessus de la ville. Les autorités ont beau dire qu'il est inactif, que les êtres venus d'ailleurs sont en réalité faibles, que le Japon est prêt à répondre en cas de nouvelle attaque, le fait est que la navette spatiale plane au-dessus



de la tête des habitants comme un symbole pour signifier que personne n'est à l'abri d'une nouvelle tragédie. En bon témoin de son époque, Inio Asano est donc un auteur qui puise son inspiration dans les actualités. Si *Solanin* était une sorte de réponse à l'après-11 septembre 2001, *DDDD* en est une à l'après-11 mars 2011. Le renouveau du *mangaka* est certes stylistique, cependant il passe aussi et surtout par son ressenti du monde qui l'entoure.

« *On suit le quotidien de Kadode et Ôran trois années après l'arrivée des aliens sur Terre* »

L'ATTAQUE DES ONOMATOPÉES

Inio Asano fait évoluer son écriture dans *DDDD* c'est certain, mais il progresse surtout au niveau du dessin. Ce qui frappe en premier est le sort réservé aux personnages : si les protagonistes sont en terminale, elles ne font pas leur âge tant elles paraissent jeunes. Cela passe avant tout par les effets liés à la taille, les héroïnes sont petites et ça saute aux yeux car le contraste avec la carrure des adultes est fort. Une autre caractéristique démontrant l'évolution esthétique du *mangaka* se situe au niveau des visages de ses personnages. Par rapport à *Bonne nuit Punpun*, ceux-ci sont plus ronds. On s'éloigne du réalisme afin de tendre vers un style plus proche du cartoon : de grands yeux, un petit nez, une bouche tout aussi discrète ; les expressions sont exagérées, tout comme les mimiques. Néanmoins, l'auteur ne fait pas que se renouveler, il affine également son style. En s'aidant de l'informatique, il retouche des photos pour les intégrer à son récit. Jusqu'à présent, il le faisait uniquement pour les décors, afin d'ajouter une touche de réalisme à l'œuvre. *DDDD* étant un manga de science-fiction, Inio Asano a été contraint d'innover pour tout ce qui est en rapport à la technologie. Pour ce faire, il a photographié des objets de son quotidien avant de les retravailler à l'informatique et à la main dans le but de les intégrer à sa série. Le résultat est prodigieux, on ne peut qu'être époustouflé par la précision hors-norme du trait de *DDDD*. L'utilisation des onomatopées s'avère également impressionnante, celles-ci pouvant revêtir différentes formes. Le texte extradiégétique pour commencer, l'auteur inscrivant en deux doubles-pages *Dead Dead Demon's DeDeDeDe Destruction* suivi de son nom en plein milieu du premier chapitre. D'autres onomatopées prennent la forme de sons inconnus provenant de la technologie alien ; remercions les éditions Kana de les avoir laissées telles quelles afin d'en mesurer la puissance. ■

© DEAD DEMON'S DEDEDEDE DESTRUCTION ©2011 Inio ASANO/SHOGAKUKAN

RYUKO

GEKIGA IS NOT DEAD

Premier manga d'un artiste contemporain, *Ryuko* semble avoir les arguments pour convaincre les amateurs de récits d'action à l'ancienne. Fusillades et courses-poursuites sont au programme, le tout accompagné de jolies donzelles. Plongeons dans cette œuvre noire et rythmée qui n'oublie jamais d'explorer les émotions humaines.

Joan LAINÉ

Alors même qu'il a été publié originellement en 2011, *Ryuko* d'Eldo YOSHIMIZU semble surgir d'un autre temps. Le titre nous guide dans le monde impitoyable des yakuzas à travers le regard d'une femme, chef de son clan. De nos jours, la mafia n'est plus tellement à la mode, que ce soit dans le manga ou au cinéma. De ce fait, *Ryuko* nous évoque sans mal l'époque bénie du genre ; bienvenue dans les années 1970, durant lesquelles fleurissait le *gekiga*.

UN GENRE RÉVOLU

Avant toute chose, il convient de répondre à une question : qu'est-ce que le *gekiga* ? Né pendant la seconde moitié des années 1950 sous les plumes d'artistes comme Yoshihiro TATSUMI et Masahiko MATSUMOTO, le *gekiga* (littéralement « dessins dramatiques ») désigne la bande dessinée adulte japonaise, en opposition au *story manga* d'Osamu TEZUKA jugé trop enfantin. Le style se veut réaliste, et aborde dans un premier temps des questions liées à l'humain et à la société tout en n'ayant pas peur de briser les tabous. Le genre évolue et divers courants émergent, des récits de samouraïs de Hiroshi HIRATA à *Golgo 13* (publié chez Glénat), les aventures d'un tueur à gages. Le *gekiga* s'inspire du cinéma aussi bien qu'il l'influence, si bien qu'on ne compte plus les adaptations : des films culte comme *Lady Snowblood* et *La femme scorpion* étaient à l'origine des bandes dessinées. Elles sont issues de la veine la plus populaire du *gekiga*, présentant de jolies jeunes femmes faisant couler le sang. Après avoir réuni ce type d'histoires dans le recueil *Sex & Fury* de Bonten TARO, les éditions Le Lézard noir proposent de nous plonger dans une modernisation du genre avec *Ryuko*.

UN GEKIGA MODERNE

Si *Unlucky Young Men* (disponible chez Ki-oon) rend hommage à ces récits d'un type révolu en adaptant le style narratif, le coup de crayon et les thématiques, Eldo YOSHIMIZU s'y prend différemment. Effectivement, *Ryuko* s'inscrit dans la veine du *gekiga*, il actualise le courant de manière si naturelle qu'on n'en vient jamais à penser qu'il s'agit d'un témoignage du passé. On y suit le personnage éponyme de Ryuko, chef de clan, dans

ICI BARREL. JE SUIS DANS LA CABINE DE CONTRÔLE DU TRAIN !
OK.
DEAD DEAD DEMON'S DEDEDEDE DESTRUCTION ©2014 Inio ASANO SHOGAKUKAN

En bref...

Dans la continuité des gekiga d'action, *Ryuko* est une œuvre au charme *old school* qui séduira les amateurs de fictions sur les yakuzas.

★★★★

- **Titre original :** *Ryuko*
- **Auteur :** Eldo YOSHIMIZU
- **Nb de tomes :** 1 en France, 2 au Japon (série terminée)
- **Éditeur** 🇯🇵 **:** auto-édité
- **Éditeur** 🇫🇷 **:** Le Lézard noir
- **Genre :** action
- **Prix :** 19 €

des histoires de famille : elle doit aussi bien faire face à sa fille que partir à la recherche de sa mère. Ces quêtes matrimoniales s'accompagnent des séances de *gunfight* dignes des meilleurs *gekiga* ainsi que de scènes en véhicules semblant fasciner l'auteur : voiture, moto, hélicoptère, bateau, tout y passe ! On sent que la culture d'Eldo Yoshimizu est empreinte de vieux films et mangas d'action. Pour autant, l'univers dans lequel se déroule la série semble être l'époque actuelle ; idée renforcée par le fait que certains flashbacks font écho à des conflits d'un passé proche, notamment au Moyen-Orient. *Ryuko* s'impose donc comme un manga d'action jouissif et sans temps mort, une plongée moderne dans l'univers de la mafia. On suit la protagoniste retourner sur les terres japonaises avec pour objectif de retrouver sa mère et on fait la connaissance d'une galerie de personnages venant des quatre coins du globe. En somme, Eldo Yoshimizu donne à revivre le récit de yakuzas en le mélangeant à l'espionnage et au militarisme ; le pire, c'est que ça reste agréable à l'œil.

AU-DELÀ DU NEUVIÈME ART

Avant même d'être un manga, *Ryuko* était une exposition pouvant être visitée à la galerie Qualia Junction à Tokyo. Il faut dire qu'Eldo Yoshimizu vient du monde de l'art contemporain et qu'il est particulièrement reconnu pour ses travaux en tant que sculpteur. Il s'est également intéressé à la photographie et donc au dessin. C'est à presque 50 ans qu'il lance son premier manga, œuvre qu'il auto-édite et vend grâce au site japonais Mandarake. Ce n'est pas la première fois que Le Lézard noir publie des titres de dessinateurs venant de l'art contemporain : on a pu découvrir *Mutant Hanako* de l'irrévérencieux Makoto Aida, *Ezumi* du délirant Daisuke Ichiba ou encore *Insectes en moi* de l'onirique Akino Kondoh. Contrairement aux artistes cités précédemment, Eldo Yoshimizu propose une œuvre accessible, ne nécessitant ni plongée corps et âme dans son univers, ni connaissances en art pour être appréciée. Non, le dessin du *mangaka* novice est facile à suivre et la structure de ses planches ne s'éloigne pas trop d'un certain classicisme.
Ce qui ne veut pas dire qu'un style personnel ne se dégage pas, attention. Tout d'abord, il dessine les femmes avec une certaine finesse. Elles sont élancées et parfumées d'un charme ravageur. Ce point se voit renforcé par des tatouages (le dragon de l'héroïne est particulièrement sublime) et leurs tenues, qu'elles soient élégantes ou *sexy* ; on sent que l'auteur a un certain goût pour la mode. Un fait d'autant plus remarquable, de manière générale, qu'on retrouve dans la série un tas de costumes militaires, traditionnels et même mafieux. Un autre élément esthétique surgit de *Ryuko* : l'œuvre est noire. Plutôt que d'effectuer systématiquement des aplats, le dessinateur trace de nombreux traits à la plume. S'ils peuvent parfois s'avérer brouillons, ils confèrent surtout de la puissance au titre et contribuent à rendre l'univers sale et violent. Qui dit noir, dit blanc, ce qui se retrouve dans certaines cases, d'une pureté telle qu'elle nous rend sensible aux émotions des personnages. D'une beauté sans pareille, il serait dommage que les lecteurs cherchant des sensations fortes passent à côté de ce titre. ■

« Un manga d'action jouissif et sans temps mort, une plongée moderne dans l'univers de la mafia »

PERFECT WORLD

QUAND LE SHÖJO S'ÉLÈVE

Le flair toujours bien aiguisé, la maison d'édition Akata pioche dans le talent de la jeune *mangaka* Rie ARUGA pour s'attaquer à l'amour dans le handicap. Recevant un très bon accueil des lecteurs au Japon, ce qui ne devait être qu'un *one-shot* s'est transformé en premier volume relié. Une preuve jamais anodine, mais qu'en est-il réellement ? Bruno DE LA CRUZ

© Rie Aruga / Kodansha Ltd

« *Et vous, vous sentirez-vous capable de vivre une histoire d'amour avec un handicapé ?* » N'y allant pas avec le dos de la cuillère, le premier chapitre de *Perfect World* place immédiatement le lecteur face au dilemme. Le cas de conscience touche ici la jolie Tsugumi, 26 ans et designer d'intérieur. Après des années, elle retrouve celui dont elle était tombée amoureuse au lycée, le bien-aimé Ayukawa, vissé à une chaise de handicapé à cause d'un accident de vélo. Le choc est aussi puissant qu'inattendu. En qualité d'élève ambitieux et d'élément performant dans son équipe de basket, Ayukawa dégageait une certaine assurance en plus d'avoir la cote auprès de la gent féminine. La décadence physique qu'il subit en devient donc d'autant plus difficile à accepter pour Tsugumi. Pour autant, le garçon a bien rebondi. Preuve en est, il est devenu un architecte professionnel, ne manquant aucune occasion de répondre aux appels d'offres en proposant projet sur projet. Une implication qui n'est pas sans douleur, Ayukawa regagnant régulièrement l'hôpital en raison de sa santé fragile. Alors qu'il essaie de finaliser, souffreteux, une commande, Tsugumi lui donne un coup de main salvateur en colorisant ses esquisses. Et entre définitivement dans le quotidien du jeune homme.

HANDICAPABLE

La symbolique est puissante : un architecte n'ayant plus l'usage de ses jambes voit la fille qui l'aime apporter de la couleur à ses travaux. Si le récit est avant tout une histoire d'amour, l'auteure Rie ARUGA ne badigeonne pas chaque page d'une épaisse couche de miel. Le premier réflexe de l'héroïne est d'ailleurs terriblement égoïste, mais aussi humain. En effet, s'interroger sur notre volonté à accepter le handicap de l'autre est-il moral ? Pour une jeune femme de 26 ans, il apparaît comme naturel, la vie de couple étant logiquement observée sous l'angle du bonheur. Mais comme tout moment de plaisir, il se partage, c'est pourquoi Tsugumi doit apprendre d'Ayukawa. Car si elle a le choix d'affronter l'obstacle du handicap, lui l'a déjà vaincu.
Bien que cet état soit ici malheureusement irréversible, l'architecte s'est construit une philosophie de vie tout à fait remarquable. En réalité, sa blessure n'a en rien altéré son tempérament de gagneur, d'être celui qui ne renonce pas à ses rêves. C'en serait même l'inverse, l'accident ayant renforcé son esprit. Un mental qui tranche avec celui affiché par Haruto : jeune garçon enterrant sa future carrière de basketteur professionnel en même temps que ses membres inférieurs, il n'accepte pas sa condition, refusant que sa petite amie le voit dans un tel état. Aucune action, louable ou détestable, ne changera cela. Pourtant, comme le dit Ayukawa, il est possible « *de bien vivre sans accepter le handicap* ». Existe-t-il mieux placé pour savoir ?

DISCRIMINATION POSITIVE

Maquillant vite sa surprise derrière une bonne humeur crispée, Tsugumi emprunte aussi le réflexe de la discrimination positive, celle qui consiste à prendre des gants pour un rien, à saluer le moindre effort du handicapé. Autant de simagrées qui n'auront que pour effet de remuer le couteau dans la plaie. Là aussi, l'auteure distille intelligemment ses séquences, et c'est un plaisir de voir que *Perfect World* n'est pas monté comme un parti pris défendant ou accablant l'âme meurtrie. Résultat, le titre livre un message d'espoir, mais s'articule davantage autour du regard d'une fille amoureuse, *shôjo* (*josei* ?) oblige. La vie à deux avec un handicapé, c'est non seulement être un soutien pratique, mais aussi ingrat. Ayukawa ne prend d'ailleurs aucune pincette pour faire comprendre, en plein repas, qu'il peut se déféquer dessus à tout moment.
Exprimées de façon totalement décomplexée, ces scènes symbolisent le décalage entre ce que les non-concernés retiennent (ou veulent retenir) et la réalité d'une personne diminuée. Le tome se conclut sur cette perspective : le combat n'est pas d'aimer une personne infirme, mais d'affronter avec elle les galères du quotidien.

« *Le combat n'est pas d'aimer un handicapé mais d'affronter avec lui les galères du quotidien* »

SUR LA BONNE VOIE

Tableau touchant, médicalement documenté et critique, *Perfect World* n'est pas la première œuvre à aborder la thématique du handicap. Takehiko INOUE avec *Real* (2001) ou plus récemment Yoshitoki OIMA avec *A Silent Voice* ont mis les pieds dans le plat avec grand talent. Rie ARUGA n'est pas encore de leur trempe, en dépit d'un récit maîtrisé et aucunement pédant au moment de mettre une petite pièce dans sa machine à morale.
Finalement, que manque-t-il à *Perfect World* pour marquer durablement les esprits ? Si le titre est loin d'avoir dit son dernier mot (le deuxième volume est attendu pour décembre), il reste difficile de pardonner à Rie ARUGA son dessin très limité et sa technique bancale (le genre n'excuse pas tout). Non, elle ne gâche pas le plaisir de lecture, son message étant adroitement narré, mais elle empêche *Perfect World* de s'exprimer autrement que par le mot, et c'est dommage vu la thématique. Néanmoins, le manga devrait trouver son public. Non pas seulement avec les 850 000 personnes à mobilité réduite existant en France, mais parce qu'il y a les autres, les 65 millions de Tsugumi français. ■

En bref...

La beauté est ailleurs que sur la forme dans *Perfect World*, romance intelligente et parfois même subtile. Une œuvre forte avant d'être un super *shôjo*.

★★★½

- **Titre original :** *Perfect World*
- **Auteure :** Rie ARUGA
- **Nombres de tomes :** 1 en France, 3 au Japon (en cours)
- **Éditeur** 🇯🇵 **:** Kôdansha
- **Éditeur** 🇫🇷 **:** Akata
- **Genre :** *josei/shôjo*
- **Prix :** 6,95 €

GUNNM

RÉVISEZ LE PASSÉ, NUANCEZ L'AVENIR

Les plus beaux yeux de l'histoire du manga sont de retour. La guerrière Gally, le mascara généreux et bouche de poulpe toujours en exergue, voit enfin le troisième chapitre de sa saga, *Gunnm Mars Chronicle*, arriver chez nous. Mais quel est donc ce titre que les *anime fans* ne cessent de classer parmi les œuvres culte à lire absolument ?

Bruno et Joan

1990 restera comme l'une des plus mémorables années pour le monde du 9e art. Tandis que Kentarô Miura bâtissait la future référence de la *dark fantasy* (*Berserk*) et qu'un génie du nom de Yoshihiro Togashi donnait naissance à Yusuke Urameshi, Yuk ito Kishiro, 23 ans, sortait de l'anonymat avec un exemple d'œuvre intemporelle, *Gunnm*. Plus que de suivre la tendance de l'époque, clairement portée sur le post-apocalyptique et les récits noirs à souhait, *Gunnm* est venu s'imposer comme un *seinen* faisant tout mieux que les autres : un immense *background* SF ne prêtant aucune bulle au hasard (les fans de détails et autres descriptions seront aux anges), un dessin pouvant rivaliser avec celui de Katsuhiro Ôtomo et une maîtrise de la narration reléguant la concurrence au second plan.

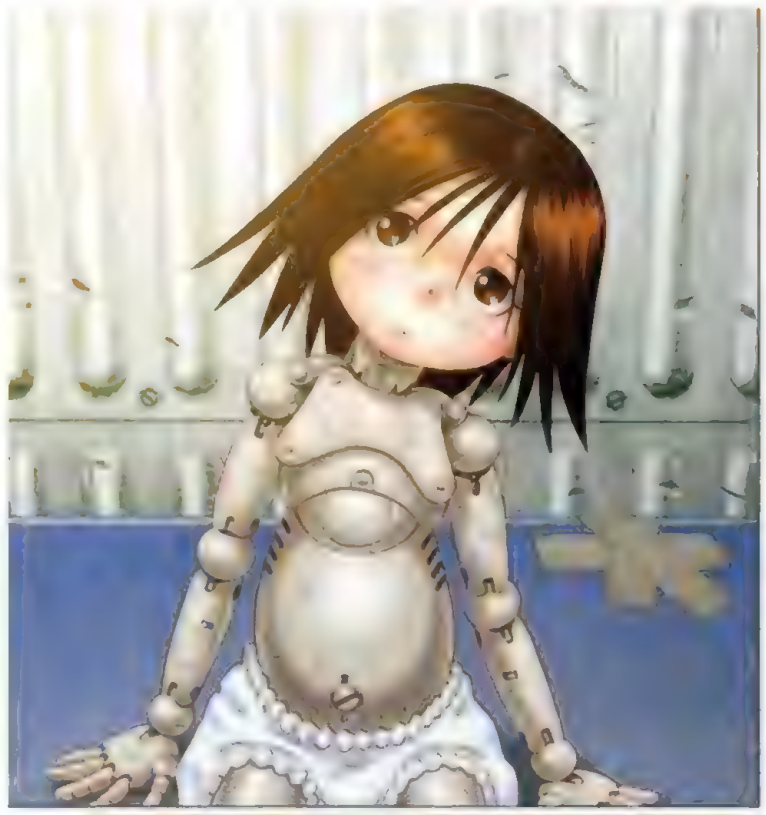
GUNNM GUNNM PUNCH

Nous suivons ici le parcours initiatique de Gally, le corps cybernétique en lambeaux, retrouvé par le professeur Ido au cœur de la Décharge (Kuzutetsu). Cimetière de toutes les espérances, ce lieu ne compte plus ses habitants au bord de la déchéance. Dans le même temps, Zalem, la ville suspendue au-dessus de sa tête, demeure l'île inaccessible de la masse et continue d'asseoir un contrôle sans concession sur l'activité de la Décharge. D'un combat (superbement chorégraphié) à l'autre, Gally va devoir se salir la conscience pour forcer son destin.
Au sens propre comme au figuré, la (re)construction de Gally permet à son auteur de disséquer tous les

ARS MAGNA

ARS MAGNA © Yukito Kishiro Kusanagi Inc.
GUNNM © Yukito Kishiro Kodansha Ltd
GUNNM KASEI SENKI © Yukito Kishiro Kodansha Ltd

« *Gunnm est venu s'imposer comme un seinen faisant tout mieux que les autres* »



tréfonds de l'humain. Dans un monde où l'espoir meurt aussi vite qu'il naît, Gally connaîtra la déception amoureuse, la trahison, la douleur de perdre un être cher et épousera un certain nombre de questions existentielles. Aussi violente que poétique, l'œuvre majeure de KOSHIRO n'hésite pas à piocher chez FREUD ou dans le bagage technique de Bruce LEE pour régaler la rétine aussi efficacement qu'il chatouille notre réflexion. L'ivresse typique des années 1990.

HÉROÏNE INTEMPORELLE

Si *Gunnm* est ancré dans la fin du vingtième siècle, il reste à bien des égards un manga actuel. Cela est dû avant tout au personnage de Gally, une protagoniste hors du temps. Elle est un personnage comparable à Emma Bovary : les deux femmes sont empreintes d'un thème propre à leur époque (la SF pour l'une, le romantisme pour l'autre) mais leurs actions et leurs sentiments se voient dictés par une personnalité si forte qu'elle dépasse tout marqueur temporel. En d'autres termes, on pourrait réactualiser leur histoire, que leur caractère ne changerait pas. Bien que son corps soit cybernétique, Gally développe une conscience et se met à ressentir des besoins humains. Elle tombe amoureuse et désire s'émanciper, tout en n'arrivant pas à réprimer ses pulsions guerrières. Passés les combats et l'univers cyberpunk, *Gunnm* raconte donc l'histoire d'une jeune fille devenant une femme avec une finesse intergénérationnelle, marque des grands auteurs. Néanmoins, il serait dommage de ne pas prendre en compte l'univers de la série car la SF a pour vertu de représenter notre monde en exagérant les problèmes sociaux afin de mieux les pointer du doigt. Yukito KISHIRO ne s'y trompe pas en choisissant ce genre, il n'a pas simplement suivi un thème à la mode de l'époque. Le manga se déroule à Kuzutetsu, un bidonville malfamé qui sert de décharge à Zalem, une ville flottant dans le ciel à laquelle il est relié par des tuyaux. Il s'agit là de figures allégoriques, l'un représentant les pays pauvres et l'autre, les riches, selon un système de redistribution horizontal. En relisant *Gunnm* aujourd'hui, on se rend compte que les problèmes d'inégalités liés au territoire persistent. L'auteur décrit la Décharge comme un endroit régi par la loi du plus fort. On ne peut pas en vouloir à un personnage comme Yûgo de tomber dans la spirale de la violence pour réaliser son rêve : émigrer vers Zalem. En somme, il n'est pas né au bon endroit et du fait de cette injustice, ses actes amoraux deviennent compréhensibles. D'un autre côté, Zalem présente aussi ses inconvénients, le bien-être étant factice, créé par une société ultra-sécuritaire basée sur le contrôle de l'individu. Non, décidément, *Gunnm* reste encore et toujours au goût du jour.

Cette session de rattrapage effectuée, *Mars Chronicle* vient éclairer certaines zones d'ombre pour les lecteurs. Passé au tout-numérique depuis *Last Order* en 2000, Yukito KISHIRO, accompagné de son cadet et webmaster du site de la licence, livre ici une partition sans fausse note en révélant l'enfance de Gally. Ainsi, c'est en toute intelligence que le *mangaka* s'efforce de compléter le monde qu'il a construit. Une pièce forcément essentielle pour ceux dont le cœur a palpité il y a 26 ans de cela. ■

En bref…

Une lecture obligatoire. Non pas pour avoir bonne conscience, mais parce que vous vous en souviendrez.

★★★★★

- **Titre original :** *Gunnm : Kasei senki*
- **Auteur :** Yukito KISHIRO
- **Prépublication :** *Business Jump*, *Ultra Jump* (Shueisha) puis *Evening* (Kôdansha)
- **Nombres de tomes :** 6 grands formats pour *Gunnm* / 19 petits pour *GLO / Mars Chronicle* : 1 en France, 3 au Japon (série en cours)
- **Éditeur VO :** Kôdansha
- **Éditeur VF :** Glénat
- **Genre :** *seinen*
- **Prix :** 7,60 € / 23,45 € (*artbook*)

Les Fleurs du Mal

Une plongée fascinante et malsaine
dans les ténèbres du cœur adolescent...

Tomes 1 & 2 disponibles
le 12 janvier 2017

AKU NO HANA © Shuzo OSHIMI / Kodansha Ltd.

K-OON
www.ki-oon.com

J-ONE

VOIR LA BANDE-ANNONCE

RETROUVEZ TOUTE NOTRE ACTUALITÉ SUR WWW.KI-OON.COM

SÉRIES FLEUVE

QUI A LA PLUS LONGUE ?

Avec un modèle éditorial de parutions épisodiques qui s'y prête parfaitement, et désormais forte de 71 ans d'histoire, la bande dessinée japonaise ne pouvait qu'accumuler les records de longévité. Pourtant, si les mangas dépassant les 50, 60 et 70 volumes sont de plus en plus nombreux, le phénomène reste marginal au regard de l'ensemble de la production.

Sébastien KIMBERGT

Commençons d'abord par nous entendre sur le sens de « séries fleuve », puisque le Japon en produit cinq types différents. Le premier, rarissime, est constitué de mangas qui n'ont été publiés que dans des magazines[1], malgré plusieurs centaines de chapitres. Citons AKABEE, Kowashiya GEN ou encore Sennin BURAKU, un *yon koma* de Koo KOJIMA (1928-2015), dont les 2 861 épisodes ont paru entre 1956 et 2014. Il s'agit d'une des séries dessinées par un seul homme ayant duré le plus longtemps, devant *Peanuts* de Charles SCHULZ (54 ans de parution) mais derrière *The Potts* de Jim RUSSELL (61 ans). Le second type concerne les séries dont le nombre de tomes n'est pas représentatif de leur âge, comme *Bastard !!* (27 tomes depuis 1987), *Guyver* (32 tomes depuis 1985) ou *Glass no Kamen* (49 tomes depuis 1976[2]). Arrivent ensuite les franchises qui, comme dans le modèle américain, reposent sur le développement d'univers et de personnages par différents auteurs, et dont *Gundam* reste le maître incontesté. Enfin, il y a les mangas réalisés par un seul auteur (ou une seule équipe), dont l'histoire est construite soit à partir d'une chronologie unique, soit en plusieurs séries successives ou parallèles. Et ce sont ces deux derniers cas qui nous intéressent aujourd'hui, au Japon puis en France.

L'OKINAWA DE L'ÉDITION

Il fut un temps où atteindre 50 volumes pour une série était un exercice remarquable. Sauf que, désormais, plus de 65 mangas ont déjà passé ce cap, 15 d'entre eux comptent plus de 90 tomes et 11 plus de 100. Avec six titres sur 11, c'est l'éditeur Shôgakukan qui publie le plus de séries « centenaires ». Si les genres de ces mangas sont très différents, allant de l'action au manga culinaire, en passant par le sport, on note qu'il s'agit majoritairement de *seinen*, avec un peu de *shônen* et un seul *shôjo*. Surtout, seuls deux de ces titres ont été (partiellement) édités en France ! On constate aussi que le phénomène semble lasser le public, mais aussi les auteurs – quand ils ne décèdent pas – puisque quatre d'entre eux ont conclu leurs récits depuis 2013, tandis qu'un autre fait une pause depuis 2012. Malins, certains contournent le problème en découpant leurs œuvres en arcs ou

en saisons, en dessinant à leur rythme et au gré de leurs envies (alternant parfois avec d'autres projets). Cette multiplication des séries semble représenter un bon compromis éditorial pour capitaliser sur la popularité d'une œuvre en évitant un trop gros phénomène d'érosion par lassitude, tout en fédérant de nouveaux lecteurs qui ne seront pas effrayés par le passif du récit. Du coup, si on se penche maintenant sur les œuvres qui se composent de plusieurs séries (présentées ci-après sous le terme générique de « sagas », pour plus de clarté), 25 dépassent les 90 tomes et 20 deviennent « centenaires ». Shôgakukan reste en tête, mais la répartition des éditeurs s'avère plus équilibrée, avec Shûeisha et Nihon Bungeisha comme challengers et la présence imposante d'Akita Shoten avec deux grosses franchises (*Baki* et *Dokaben*). Le *seinen* est toujours le genre prédominant, face au *shôjo* désespérément minoritaire. Changement notable, le *shônen* est davantage représenté dans ce second classement. Mais trêve de suspense ! Quels sont les mangas qui font plier les étagères des lecteurs japonais ?

DU GROS, DU LOURD

Mi-septembre, la série *Kochira katsushikaku kameari kôenmae hashutsujo* (ou Kochi-kame, pour les intimes) d'Osamu Akimoto a triplement fait l'actualité japonaise. Ce pilier du *Shônen Jump* (*Naruto*, *One Piece*) s'est achevé au bout de 40 ans de publication, 200 volumes et, évidemment, son entrée dans le *Guinness des Records*. Cette mise en lumière, méritée, a toutefois fait de l'ombre à un autre record tout aussi honorable, celui de la saga de base-ball *Dokaben* de Shinji Mizushima (répartis en six séries depuis 1972), qui a vu paraître ses tomes 200 et 201 au même moment. Le *mangaka* s'est également offert le luxe de signer une seconde œuvre de base-ball majeure entre 1974 et 2014, *Abusan*, qui s'est conclue avec la sortie de son 107e opus. Takao Saitô, qui avoue avoir beaucoup levé le pied ces dernières années en raison de son âge (80 ans), déléguant de plus en plus son travail à ses assistants, leur emboîte le pas avec *Golgo 13* (182 vol.) et Onihei Hankachô (99 vol.)[3]. La série mafieuse *Minami no Teiô* arrive ensuite avec 139 tomes, pour l'œuvre principale, mais 147, si on lui adjoint ses *spin-off*. Le familial *Cooking Papa* ferme quant à lui la marche de ce peloton avec 139 volumes à son actif. On retrouve ensuite, loin derrière, *Ippo* (115 vol.), *Oishinbo* (111 vol. - en pause), puis *Nijitte Monogatari* (110 vol. - finie). *Haguregumo* (en cours) et *Shizukanaru* Don (finie) sont ex-æquo avec 108 tomes, et on termine avec *Asari-chan*, qui s'est arrêtée avec la sortie de son 100e opus en 2014. En prenant en compte les sagas, six d'entre elles font une grosse percée entre *Cooking Papa* et *Ippo : Baki* (132 vol.), *Ginga* – dont la première saison fut publiée dans le Shônen Jump de Shûeisha et les suivantes chez Nihon Bungeisha (131 vol.), *Jojo's Bizarre Adventures* et *Tenpai* (118 vol.), *Kinnikuman* (117 vol.) puis *Patalliro* (116 vol.). Cas atypique, *Kinnikuman* (connu en France pour son *anime* partiellement diffusé dans le *Club Dorothée* sous le titre de *Muscleman*) s'est achevé en 1988 au terme de 36 tomes, avant de connaître deux *spin-off* plus adultes par la suite. Mais en 2010, ses auteurs ont subitement décidé de reprendre le manga initial, le portant désormais à 56 volumes. Les sagas de pêche (*Tsuri Baka Nisshi*) et de sushis (*Edomae no Shun*), complètent le tableau avec 106 tomes chacune, tandis que *Olive et Tom* (*Captain Tsubasa*) s'apprête à entrer dedans avec ses 99 volumes cumulés.

> *« Le top 10 francophone est exclusivement composé de shônen »*

ET EN FRANCE ?

Deux constats s'imposent directement : le top 10 francophone est exclusivement composé de *shônen*, et les deux-tiers des œuvres présentes ont commencé à paraître chez nous peu après le Japon. *Détective Conan* (Kana), *GTO* (Pika) et *Tough* (Tonkam) sont même des séries historiques de leurs éditeurs. Leur longévité et leur succès étaient donc imprévisibles à leurs débuts. À la 10e place, on retrouve *Inu Yasha* (56 volumes), précédé par la saga de *Hokuto no Ken* (66 volumes), par celle de *GTO* (70 tomes), par *Bleach* (71 tomes) et par *Naruto* (72 tomes), qui vient tout juste de se conclure. On retrouve plus loin, dans un mouchoir de poche, *One Piece* (80 tomes), la saga *Tough* (84 tomes), *Détective Conan* (86 tomes) et *Ippo* (88 tomes). Enfin, sans grande surprise aujourd'hui, mais totalement impensable il y a quinze ou vingt ans, c'est la saga *Jojo* de Hiroyuki Araki qui tient la tête du classement avec 106 volumes publiés à ce jour. Si *Jojo* a connu une première publication chez J'ai Lu au début des années 2000, Tonkam prend le risque de donner une seconde vie à ce titre en 2007 pour répondre à la demande des fans sur Internet. Au même moment, Kurokawa tente d'imposer *Ippo* en France malgré un nombre déjà conséquent de volumes au Japon et propose la série sous forme de saisons (quatre actuellement) poursuivies en fonction de leur succès.

C'est ensuite grâce aux stratégies de leurs éditeurs (saisons simultanées pour *Jojo*, sorties mensuelles pour *Ippo*) que ces deux titres ont pu rattraper si vite leur retard. Nous avons demandé à Christel Hoolans, directrice de Kana, si la longueur de *Détective Conan* (dont la somme de travail nécessaire par volume a déjà usé cinq traducteurs !) avait un impact sur les ventes. Dans ce cas précis, l'érosion est cohérente[4] et normale au regard de la longévité de la série. Le titre s'est vendu dans son ensemble à 2,5 millions d'exemplaires (soit une moyenne de 30 500 exemplaires/tome) et il se maintient, selon elle, grâce à la qualité linéaire de l'œuvre, tant graphique que scénaristique.

Au final, ce top 10 – qui s'avère une synthèse globalement réaliste du marché français – montre que la longueur d'une série n'est pas forcément un frein à son succès. Rassurant pour les éditeurs, moins pour les étals des libraires ou les porte-monnaie des lecteurs. ■

1. Ou exceptionnellement en compilation ou *best-of*.
2. 40 tomes sont sortis entre 1976 et 1993, puis 4 entre 1993 et 2009, 5 entre 2009 et 2012, et plus rien depuis.
3. Dont une nouvelle adaptation animée est planifiée en 2017.
4. Au Japon, la chute est plus violente. La série a perdu près de la moitié de ses lecteurs ces dernières années, soit environ 400 000 personnes.

ET LE VAINQUEUR SURPRISE EST... SAINT SEIYA

PAR LE POUVOIR DE LA COSMO-ÉDITO ÉNERGIE !

Passée sous les radars en raison de son parcours éditorial pour le moins atypique, *Saint Seiya* rafle discrètement mais sûrement la place de la plus longue franchise nippone publiée en France. Une consécration supplémentaire pour la série qui fit connaître Masami KURUMADA et fédéra des milliers de fans dans les années 1980 ! Sébastien KIMBERGT

Flashback. Fin des années 1990, peinant à se renouveler, Masami KURUMADA quitte son éditeur historique et commence, comme d'autres mangaka de sa génération, à capitaliser sur ses œuvres de jeunesse.

NAISSANCE D'UNE FRANCHISE

Alors que les projets autour de *Saint Seiya* sont au point mort depuis une décennie, à commencer par le chapitre final du manga inédit en anime, KURUMADA offre à sa série un second souffle en 2002. Grâce au concours de Bandai et d'Akita Shoten[1], il permet à d'autres auteurs de développer son univers, principalement autour des mythiques chevaliers d'or. Ainsi, pas moins de sept *spin-off* ont vu le jour depuis, dont le tout en couleur *Next Dimension*, par KURUMADA lui-même. Si Megumu OKADA a ouvert le bal avec *Episode G* (et maintenant sa suite, *Assassin*), c'est Shiori TESHIROGI qui a été la plus productive avec *Lost Canvas* (25 tomes) et *Lost Canvas - Chronicles* (16 tomes), réalisant ainsi plus de volumes reliés de la franchise que son auteur d'origine !
Le rythme est tellement soutenu et intelligemment orchestré qu'il ne se passe désormais presque pas un an sans une nouveauté autour de *Saint Seiya*, que ce soit en manga ou en *anime* (OAV, films, séries télé).

EXCEPTION ÉDITORIALE

Discrètement mais sûrement, *Saint Seiya* est donc devenu un cas unique sur le marché français du manga. D'abord, parce qu'il s'agit de la seule œuvre japonaise à notre disposition développée à grande échelle par plusieurs auteurs en parallèle, à l'inverse du comics où le phénomène est habituel. Ensuite, parce que pas moins de trois éditeurs se partagent les licences (Kana 28 tomes, Panini 36 tomes et Kurokawa 46 tomes). Enfin, parce que les fans les plus fidèles cumulent actuellement 110 volumes reliés en VF (sur les 117 existant au Japon)[2]. Cet été, Chimaki KUORI (*Saintia Shô*) expliquait toutefois à nos confrères du *Monde* que l'univers de *Saint Seiya* était devenu si vaste qu'il devenait difficile de créer de nouvelles armures à partir des 88 constellations. La poule à l'armure d'or survivra-t-elle encore à cette épreuve ? ■

À LIRE AUSSI

Le dossier consacré à *Saint Seiya* dans *AnimeLand* n° 203 (avril-mai 2015).

1. Seul le *one-shot* de BAU adaptant *Saint Seiya Omega*, inédit en France, fut publié par Kadokawa en 2013.
2. Chiffres au 01/12/2016, hors rééditions (de luxe et format double).

SAINT SEIYA SAINTIA SHÔ

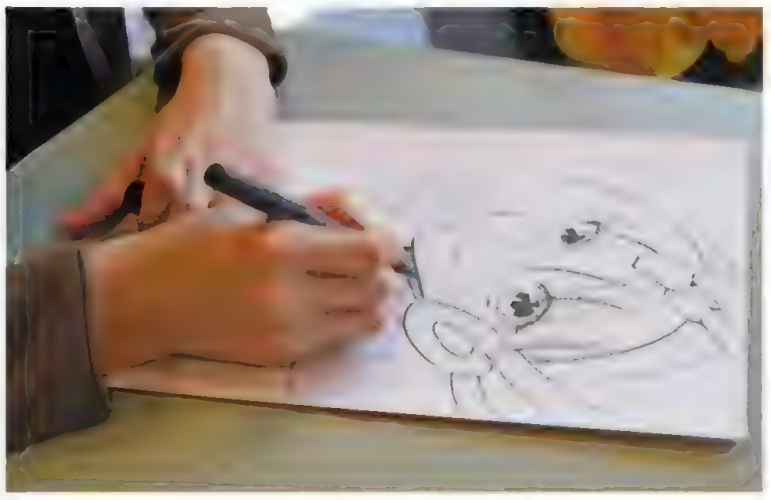
INTERVIEW DE CHIMAKI KUORI

Près de 30 ans se sont écoulés depuis la création de la série mythique de Masami KURUMADA, *Saint Seiya*. Depuis 2013, un *spin-off* d'un autre genre a trouvé sa place dans l'univers du maître : les Saintia, jeunes femmes chevaliers, ont elles aussi juré fidélité et obéissance à la déesse Athéna. Entretien avec Chimaki KUORI pendant Japan Expo.

Philippe & M.CG

Comment en êtes-vous venue à travailler sur le manga *Saint Seiya Saintia Shô* ?
Il y a quelques années, Masami KURUMADA est tombé malade et a été hospitalisé. Au cours de son séjour, il a eu l'idée de faire un manga dans l'univers de *Saint Seiya* dont les personnages principaux ne seraient que des filles. Même si au départ, c'est un univers d'hommes, ce sont forcément des femmes qui s'occupent d'Athéna au quotidien. J'étais en rapport avec l'éditeur Akita Shoten pour une chose complètement différente et lors d'une discussion, je leur ai dit que j'étais très fan de *Saint Seiya*, c'est parvenu aux oreilles du responsable éditorial de M. KURUMADA, qui a dit : « *Si elle aime tant* Saint Seiya *que ça, elle n'a qu'à dessiner* Saintia Shô. »

Les armures pour femmes sont-elles plus complexes à dessiner ? Quel a été votre plus gros challenge ?
Je n'ai jamais vraiment réfléchi en termes de comparaison : les armures sont compliquées à dessiner de manière générale. Quand j'invente une nouvelle armure pour une femme, l'approche est différente car les lignes du corps ne vont pas être les mêmes. Mais la plus grande difficulté pour moi a été de prendre la décision de faire ce manga : quand on m'a proposé ce travail, j'avais une autre proposition. Il a fallu que je décide de la mettre de côté pour favoriser celui-ci, et que je prenne la responsabilité de faire partie de l'univers de *Saint Seiya*, qui est extrêmement codifié et a énormément de fans très attentifs.



© 2013 Masami Kurumada Chimaki Kuori (Akitashoten)
Photo M.CG

Le but de *Saintia Shô* était-il d'amener le public féminin à la franchise ? Pensez-vous que la frontière entre *shôjô* et *shônen* s'amenuise ?
En fait, il a été créé pour une raison beaucoup plus « pure » que ça (*rires*), il n'y a pas de « grand plan »... juste la créativité de Masami KURUMADA qui a explosé dans cette direction - il voulait renouveler le genre. Pour cette histoire de frontière, je pense effectivement qu'il n'y en a plus : il est clairement admis que les hommes lisent des *shôjo* et les femmes des *shônen* et ça ne pose de problème à personne. Il y a même des mangas très machos dessinés par des femmes, etc. Les dénominations deviennent de plus en plus floues, ce sont des directions scénaristiques plutôt que des cibles.

> *« La plus grande difficulté pour moi a été de prendre la décision de faire ce manga »*

Quelles œuvres influencent votre travail ?
Bien sûr, *Saint Seiya* - manga ou *anime* - parce que quand je dessine *Saintia Shô*, je les regarde, je m'en imprègne, je les absorbe de tout mon être (*rires*). Sinon, je dirais *Dragon Ball*, pas pour le style du dessin ou la narration mais pour la composition. À la base, je suis illustratrice et Akira TORIYAMA a un sens de l'équilibre dans l'illustration que je trouve absolument formidable, donc j'essaie de m'en inspirer. ■

Remerciements à Japan Expo, Games of Com et bien sûr à Grégoire HELLOT, (Kurokawa), ainsi qu'à Chimaki KUORI pour avoir pris le temps de réaliser une belle dédicace tout en répondant à nos questions.

KOTOJI

DIRECTION L'ASIE

Dans un marché saturé par des milliers de volumes de mangas, les éditions Kotoji se démarquent par un catalogue de niche, spécialisé en mangas asiatiques non japonais. À l'affût des dernières perles littéraires en provenance de Chine continentale, Taiwan ou encore Hong-Kong, Pierre SÉRY, directeur éditorial de Kotoji, se confie à *AnimeLand* sur son activité.

M&M&M

Votre ligne éditoriale est plutôt variée dans les thèmes mais surtout adulte. Est-ce une volonté, un vrai choix éditorial, ou prenez-vous les titres que les éditeurs étrangers vous proposent ?
Je crois qu'un catalogue est le reflet de la personnalité de son responsable éditorial, qui fait à la fois des choix personnels et des choix économiques. Je pense que le catalogue de Kotoji reflète simplement ma personnalité et mes goûts personnels : je lis plutôt du *seinen*, j'aime le sport, l'aventure, le beau dessin...
En ce qui concerne plus spécifiquement notre label ASIAN DISTRICT au sein duquel nous publions nos licences asiatiques, nous choisissons des titres pour lesquels les libraires n'auront aucun doute sur l'endroit où les ranger, à savoir le rayon manga. Quand vous regardez la variété de la BD chinoise en France, par le graphisme ou le format, vous vous rendez compte que la plupart n'ont pas leur place dans le rayon manga mais plutôt avec la BD franco-belge ou les romans graphiques.
Pour le moment, nous publions plutôt des titres pour les jeunes en fin d'adolescence et les adultes, mais nous travaillons également sur l'acquisition de droits sur des *shônen* et des *shôjo* en provenance de Taïwan par exemple. Nous sortons pour le moment nos titres à un rythme très mesuré. Je pense que la cohérence de notre catalogue se fera sentir un peu plus sur la durée.

Comment se passent vos relations avec les éditeurs et les auteurs ?
La chance que nous avons justement avec les auteurs de ces pays, c'est qu'ils sont très accessibles et que nous pouvons avoir des relations directes avec eux. C'est une véritable aventure humaine !
Je suppose que c'est quelque chose de rare pour les éditeurs français d'avoir une telle proximité et de véritables liens d'amitié avec ses auteurs asiatiques. Nous travaillons également avec les éditeurs et agents en Asie qui sont des partenaires beaucoup plus souples que les Japonais. Les choses sont simples et efficaces, c'est un vrai bonheur de travailler de façon très pragmatique.

© KOTOJI Editions - Olivier ROMAC
© Unicorn Animation Studio Limited
© Little Cloud
© KOTOJI Editions - MAKMA
© Beijing Publishing - Chang Sheng
© Pocket Chocolate / Beijing Total Vision

Est-ce un réel avantage d'être l'un des seuls éditeurs à faire du *manhua* ou quelque part un inconvénient, comme c'est un marché de niche ?
Il s'agit à la fois d'un avantage et d'un inconvénient. Le manga est en soi une niche et nous sommes avec le *manhua* dans une petite niche au sein de cette niche. Mais quelle plus-value apporterions-nous sur le marché en français en étant le « jenesaispluscombientième » éditeur à publier du manga japonais ? Les autres font déjà un excellent boulot en la matière et ils n'ont pas besoin de nous. En développant le *manhua* en France, nous nous distinguons vraiment et avons la possibilité de marquer de notre empreinte, et quelque part d'être un peu des pionniers, en espérant bien sûr que cela se vende encore plus bien sûr à moyen terme. Nous espérons aussi apporter un peu plus de diversité pour les lecteurs en important des titres qu'ils n'auraient jamais découverts autrement.

Kotoji fait partie des éditeurs plus modestes par rapport à d'autres plus prolifiques, comment voyez-vous ce statut ? Quels sont vos liens avec les autres éditeurs manga ?
On se fait notre place, et tant qu'il y a encore de la place pour nous, nous la prenons. Aujourd'hui, nous avons vraiment le sentiment d'avoir été acceptés dans la petite famille du manga en France, même si nous avons le handicap de notre situation géographique (nous sommes basés dans l'Est, à Nancy, donc loin de Paris) et le manque de temps vu que c'est un « deuxième métier ».
Nous essayons avec d'autres éditeurs comme Isan Manga ou encore Akata de mutualiser des moyens de nous rendre des services, de représenter les autres sur des salons où nous sommes présents, etc. car c'est unis, entre petits, que nous pourrons progresser ensemble. Nous sortons tous des livres mais ce ne sont pas les mêmes, et nous ne sommes pas en concurrence pour aller chercher les mêmes titres. Nous avons donc tout à gagner à travailler intelligemment ensemble.

Que pouvez-vous nous dire sur vos prochaines publications ?
Nous sortirons début 2017 le tome 2 de notre manga européen *L'Équipe Z*, notre série sur le football qui, malgré ses airs de *shônen* sportif classique, est une véritable pépite (pour peu que l'on aime un minimum le ballon rond).
Nous publierons également notre tout premier titre coréen, par Min-Ho Choi, l'auteur de *Les Naufragés* et de *Moi, jardinier citadin*, tous deux sortis chez Akata.

> *« Nous avons tout à gagner à travailler intelligemment ensemble »*

Nous devrions prochainement annoncer l'acquisition de nouveaux titres en provenance de Taiwan, pays avec lequel nous avons bien l'intention de continuer à travailler sur le long terme.
Enfin, janvier sera marqué par une sortie ambitieuse dans notre collection jeunesse, KOTO-J, avec la publication des trois premiers tomes de la série *Annie et Kuma*, où l'on suivra une petite fille et son gros nounours faire découvrir le monde aux enfants. Nous souhaitons développer ce projet dans une stratégie *crossmedia*, avec des applications éducatives pour tablettes et smartphones, des produits dérivés, et l'on rêve de faire un dessin animé. ■

Remerciements à Pierre Sery pour sa disponibilité !

Retrouvez la suite de l'interview sur le site d'*AnimeLand* !

ANIMATHÈQUE

LA SÉLECTION ANIMÉE DE LA RÉDACTION

Voici notre sélection des sorties DVD et Blu-ray des films et séries d'animation. Nos notes prennent en compte l'effort fourni par l'éditeur pour rendre son produit plus attractif.

Rubrique réalisée par Marichka Besse

5 À NE PAS RATER
4 VRAIMENT BIEN
3 PAS MAL
2 PASSABLE
1 DÉCEVANT

JIN-ROH, LA BRIGADE DES LOUPS

FICHE TECHNIQUE					
Support	Année	Studio	Durée	Langues	Sous-titres
DVD/BR	1999	Production I.G	101 min	JP/FR	FR

Éditeur : @Anime ● **Sortie :** 30/11/2016 ● **Prix :** 34,95 €

ÉDITION COLLECTOR COMBO | STEELBOOK | LIVRET DE 40 PAGES

- ⊕ Le *steelbook*
- ⊕ Le livret
- ⊕ Les finitions
- ⊖ Peu de bonus

Une belle édition pour ce film remasterisé pour la première fois en qualité Blu-ray. Le *steelbook* séduit par ses finitions métallisées et le livret est vraiment intéressant. Seul hic, le manque de bonus pour une édition *collector*, mais le rapport qualité/prix pour un combo est satisfaisant. ■

NOTE FILM 4,5 / NOTE PRODUIT 4

HANA & ALICE MÈNENT L'ENQUÊTE

ÉDITION COLLECTOR
ARTBOOK DE 20 PAGES
3 CARTES POSTALES

NOTE FILM 4 / NOTE PRODUIT 3,5

FICHE TECHNIQUE					
Support	Année	Studio	Durée	Langues	Sous-titres
DVD/BR	2015	Rockwell Eyes, Stephen Stephen	100 min	JP/FR	FR

Éditeur : @Anime ● **Sortie :** NC ● **Prix :** 34,95 €

- ⊕ La mise en page du livret
- ⊕ Le contenu du livret
- ⊕ Les cartes postales
- ⊖ Le nombre de pages du livret

Une édition *collector* très sympa dans l'esprit du film. Les bonus sont vraiment appréciables mais on aurait aimé qu'ils soient plus étoffés, notamment le livret, très intéressant mais qui aurait mérité d'être plus fourni. ■

© PSYCHO-PASS Committee

BORUTO NARUTO LE FILM

MANGA EXCLUSIF DE 88 PAGES
UNE ÉDITION COLLECTOR LIMITÉE
LIVRET INÉDIT DE 40 PAGES

NOTE SÉRIE 4 / NOTE PRODUIT 4

FICHE TECHNIQUE					
Support	Année	Studio	Durée	Langues	Sous-titres
DVD/BR	2015	Pierrot	92 min +10 min	JP/FR	FR

Un *collector* limité qui plaira aux fans, avec un grand nombre de bonus pour un prix attractif. Dommage toutefois que le manga ne soit pas vraiment exclusif : les possesseurs du tome 72 de *Naruto* ont déjà le dernier chapitre. Mais le reste du contenu représente un vrai plus. ■

- ⊕ Le contenu du livret
- ⊕ Le contenu du manga
- ⊕ Le rapport qualité/prix
- ⊖ Le manga pas vraiment exclusif

Éditeur : Kana ● **Sortie :** 04/11/2016 ● **Prix :** 29,99 €

LOG HORIZON

INTÉGRALE SAISON 1
LIVRET EXCLUSIF DE 68 PAGES
PLANCHE DE STICKERS

NOTE SÉRIE 3 / NOTE PRODUIT 4

FICHE TECHNIQUE					
Support	Année	Studio	Durée	Langues	Sous-titres
DVD	2013	Satelight	25 x 25 min	JP/FR	FR/ND

- ⊕ Les finitions du coffret
- ⊕ Le livret
- ⊕ L'intégrale
- ⊖ Un prix un peu élevé

Une belle édition pour cette intégrale de la première saison de *Log Horizon* (on trouve trop de saisons d'*anime* découpées en plusieurs box). Le livret, étoffé et de qualité, est le réel plus du coffret. Dommage que le prix soit un peu élevé. ■

Éditeur : Kana ● **Sortie :** 07/10/2016 ● **Prix :** 54,99 €

FAIRY TAIL COLLECTION VOL.1 ET 2

NOTE SÉRIE 4 / NOTE PRODUIT 3

FICHE TECHNIQUE					
Support	Année	Studio	Durée	Langues	Sous-titres
DVD	2015	A-1 Pictures, Bridge	4 x 25 min	JP/FR	FR/NL

NOUVELLE COLLECTION INÉDITE
1 STRAP
4 ÉPISODES DE LA NOUVELLE SAISON
1 BADGE
1 PORTE-CLÉS
1 POSTER

Une nouvelle collection *Fairy Tail* chez Kana qui remplace *Fairy Tail Magazine*. On aime le système d'abonnement et le contenu exclusif (les *goodies* plairont aux fans, notamment aux ados). Mais on regrette que le packaging soit de piètre qualité. ■

- ⊕ Les *goodies*
- ⊕ Le système d'abonnement
- ⊕ Les frais de port gratuits
- ⊖ Un coffret un peu *cheap*

Éditeur : Kana ● **Sortie :** 05/10 et 05/11 ● **Prix :** 19,99 €

ONE PUNCH MAN

Le coffret au meilleur rapport qualité/prix de la saison : un concept travaillé et des finitions soignées qui rendent hommage à cette série coup de cœur. Entre les OAV, un livret de qualité et les plaques métal à l'image des deux héros, les bonus sont de réelles plus-values ! ■

Éditeur : Kazé ● **Sortie :** 28/10/2016 ● **Prix :** 39,95 €

2 PLAQUES MÉTAL COLLECTOR DE SAITAMA ET GENOS
INTÉGRALE + 6 OAV
1 LIVRET DE 84 PAGES
LES PREMIÈRES PAGES DU MANGA

FICHE TECHNIQUE					
Support	Année	Studio	Durée	Langues	Sous-titres
DVD	2015	Madhouse	360 min	JP/FR	FR

5 NOTE SERIE / NOTE PRODUIT 5

- De vrais bonus vidéo
- Le coffret en lui-même
- Le livret
- Les plaques en métal

©ONE, Yusuke Murata/SHUEISHA, Hero Association HQ

LE MONDE DE DORY

ÉDITION SPÉCIALE FNAC **BLU-RAY ET 3D BLU-RAY**
LIVRET DE 98 PAGES SUR LES COULISSES DU FILM
COURT-MÉTRAGE PIPER **STEELBOOK**

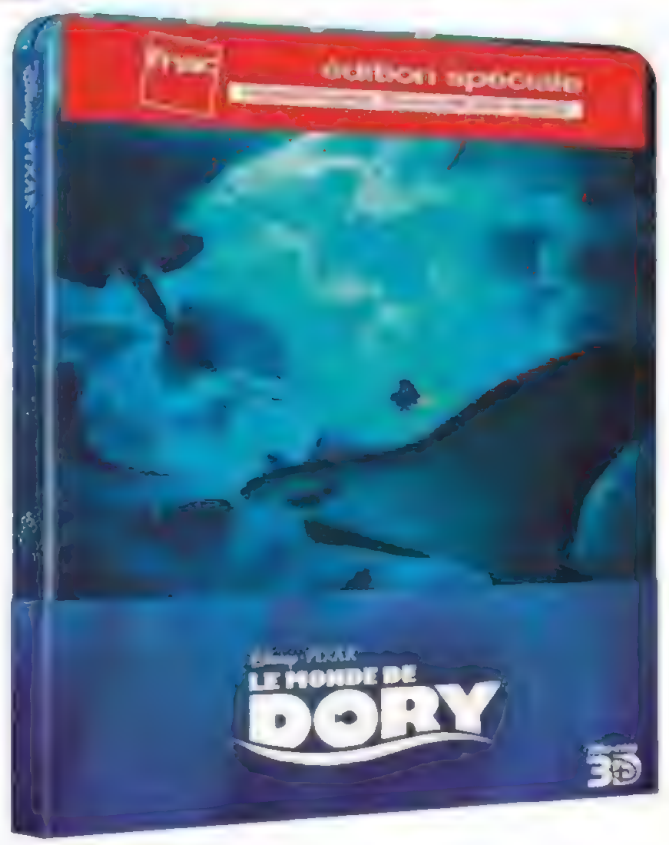
FICHE TECHNIQUE					
Support	Année	Studio	Durée	Langues	Sous-titres
BR/BR 3D	2015	Pixar Animation Studios	96 min	FR/EN	FR/EN

Un très joli coffret pour ce magnifique film Pixar. Le prix est très attractif pour un combo Blu-ray/Blu-ray 3D dans une édition *steelbook*. Les bonus vidéo sont très intéressants et apportent un réel plus. Mais la mise en page du livret, un peu *cheap*, dessert la qualité de son fond. ■

Éditeur : The Walt Disney Company France ● **Sortie :** 29/10/2016 ● **Prix :** 34,99 €

4 NOTE FILM / NOTE PRODUIT 4

- Le *steelbook*
- Les bonus vidéo
- Le prix
- La mise en page du livret



CALENDRIER DES SORTIES

DATES PRÉVUES ET ANNONCÉES AU MOMENT DE L'IMPRESSION DU MAGAZINE

DÉCEMBRE

DATE	NOM	FORMAT	ÉDITEUR	ORDRE DE PRIX
07/12	*Cat's Eye* - Intégrale	BD	@Anime	NC
07/12	*Kill la Kill* - Box 1/2 Premium Édition	DVD	@Anime	39,95 €
07/12	*Tokyo Ghoul* - Intégrale Saison 1 Premium Édition	DVD	@Anime	NC
07/12	*Tokyo Ghoul* - Intégrale Saison 1 Premium Édition	BD	@Anime	NC
12/12	*Kimi Ni Todoke* - Saison 2	DVD	Black Box	NC
12/12	*Kimi Ni Todoke* - Saison 2	BD	Black Box	NC
14/12	*Heavy Object* - Box 2/2	DVD	Kazé	NC
14/12	*Heavy Object* - Box 2/2	BD	Kazé	NC
14/12	*One Piece Dressrosa* - Vol. 7	DVD	Kana	NC
14/12	*Shirayuki aux cheveux rouges* - Intégrale Saison 2	DVD	Kazé	29,95 €
14/12	*Tenkai Knights* - Intégrale	DVD	Kazé	NC
17/12	*The King of Pigs*	DVD	Spectrum Films	19,99 €
17/12	*The King of Pigs*	DVD	Spectrum Films	19,99 €
NC	*Capitaine Flam* - Saison 1 Édition remasterisée	DVD	AB Video	NC
NC	*Capitaine Flam* - Saison 1 Édition remasterisée	BD	AB Video	NC

À SURVEILLER DE PRÈS !

30/11

LA TORTUE ROUGE

COLLECTOR PRESTIGE

DVD / BD

Éditeur : Wild Side Video

Prix : 39,99 €

30/11

BELLADONNA

ÉDITION COLLECTOR LIMITÉE COMBO

DVD / BD

Éditeur : Eurozoom

Prix : NC

JANVIER

DATE	NOM	FORMAT	ÉDITEUR	ORDRE DE PRIX
11/01	*Origine*	DVD	@Anime	19,95 €
11/01	*Origine*	BD	@Anime	24,95 €
11/01	*Mobile Suit Gundam* - Trilogie	BD	@Anime	NC
31/01	*Mobile Suit Zeta Gundam* - Édition Collector Box 1/2	BD	@Anime	NC
NC	*Le Chant des rêves* - Saison 2 Box 2/2	DVD	Kazé	NC
NC	*Le Chant des rêves* - Saison 2 Box 2/2	BD	Kazé	NC
NC	*Jojo's bizarre adventure* - Saison 1 STV	BD	Kazé	NC
NC	*Jojo's bizarre adventure* - Saison 1 Les films	DVD	Kazé	NC
NC	*K-on!* - Intégrale Saison 2	DVD	Kazé	NC
NC	*K-on!* - Intégrale Saison 2	BD	Kazé	NC
NC	*Kuroko's Basket* - Digest 1	DVD	Kazé	NC
NC	*Kuroko's Basket* - Digest 1	BD	Kazé	NC
NC	*The Perfect Insider*	DVD	Kazé	NC
NC	*The Perfect Insider*	BD	Kazé	NC
NC	*Shin Mazinger Complète*	DVD	Kazé	NC
NC	*Shin Mazinger Complète*	BD	Kazé	NC
NC	*Terra Formars* - Saison 1 Intégrale	DVD	Kazé	NC
NC	*Terra Formars* - Saison 1 Intégrale	BD	Kazé	NC
NC	*La Tour au-delà des nuages*	DVD	Kazé	NC
NC	*La Tour au-delà des nuages*	BD	Kazé	NC
NC	*Ushio & Tora* - Boxset 3/3	DVD	Kazé	NC
NC	*Ushio & Tora* - Boxset 3/3	BD	Kazé	NC

MANGATHÈQUE

LA SÉLECTION DE LA RÉDACTION

Mangathèque, c'est la sélection – subjective – des nouveaux titres reçus et à paraître ces mois-ci qui ont le plus marqué, en bien ou en mal, la rédaction d'*AnimeLand*.

Rubrique réalisée par Marion Cochet-Grasset et Marichka Besse

★★★★★ À NE PAS RATER
★★★★ VRAIMENT BIEN
★★★ A DU POTENTIEL
★★ SE LAISSE LIRE
★ DÉCEVANT

- **Auteurs :** Okushô, Shizumu Watanabe
- **Prépublication :** *Shûkan Shônen Magazine*
- **Tomes au Japon :** 11, série en cours
- **Éditeur VO :** Kôdansha
- **Éditeur :** Kurokawa
- **Sortie :** 10/11
- **Prix :** 6,80 €

REAL ACCOUNT

Le Real Account, ou ReA, est un réseau omniprésent dans la vie des Japonais. Ataru Kashiwagi en profite lui aussi, et s'y est inventé une autre existence... jusqu'au jour où cela dérape quand il est pris en otage par le réseau, avec 10 000 autres personnes. L'histoire est bien présentée mais on se demande comment les auteurs mèneront la barque sur la longueur. On se laisse tenter - ou pas - malgré l'air de déjà-vu du thème principal. ■

★★★

SHÔNEN

- **Auteur :** Hirohiko Araki
- **Prépublication :** *Ultra Jump*
- **Tomes au Japon :** 13, série en cours
- **Éditeur VO :** Shûeisha
- **Éditeur :** Delcourt / Tonkam
- **Sortie :** 04/01 (vol. 2)
- **Prix :** 6,99 €

JOJOLION

2011, dans la ville de Morio, une jeune femme du nom de Yasuho Hirose découvre un homme à moitié enseveli qui a tout oublié de son passé et de son identité. Qui est ce mystérieux jeune homme ? D'où vient-il ? *Jojo's Bizarre Adventure* revient et le *nekketsu* est à son apogée ! Même si le *mangaka* annonce qu'il n'existe pas de lien autre que la ville avec *Diamond is unbreakable*, il est préférable de connaître la saga pour apprécier pleinement la lecture. ■

★★★½

SHÔNEN

- **Auteur :** Ririko Tsujita
- **Prépublication :** *Lala Dx*
- **Tomes au Japon :** 3, série terminée
- **Éditeur VO :** Hakusensha
- **Éditeur :** Pika
- **Sortie :** 14/12
- **Prix :** 6,95 €

LE JOURNAL DE KANOKO

En 3e, Kanoko Naedoko se dit être une observatrice : elle n'a pas envie d'avoir des amis, encore moins un amoureux. Ce qu'elle préfère, c'est scruter les faits et gestes de ses camarades de classe pour tout noter dans son journal. Elle finit par se retrouver en plein milieu d'une histoire entre plusieurs élèves. En plus du classique triangle amoureux, le *shôjo* aborde le harcèlement et la difficulté de faire confiance aux autres. ■

★★★½

SHÔJO

- **Auteurs :** Hugin Miyama, Kagune Maruyama et Satoshi Oshio
- **Prépublication :** *Comptiq Ace*
- **Tomes au Japon :** 5, série en cours
- **Éditeur VO :** Kadokawa Shoten
- **Éditeur :** Ototo
- **Sortie :** 26/01
- **Prix :** 7,99 €

OVERLORD

2138. *Yggdrasil*, le célèbre MMORPG à succès, est sur le point de fermer. Momonga, nécromancien mort-vivant de niveau 100, attend seul l'arrêt du jeu... mais celui-ci continue. Prisonnier d'un monde inconnu, le seigneur maléfique va partir à la recherche du but de cette existence et prend la décision de conquérir ce nouvel univers. Après l'*anime*, le manga débarque en France. Une lecture rythmée dans un monde fantastique. ■

★★★

SEINEN

© Keiko Koyama / Houbunsha
© Natsuki Kodu 2014 Originally published in Japan in 株—発行者 by SHINSHOKAN CO., LTD., Tokyo.

LES PETITS VÉLOS

- **Auteur :** Keiko Koyama
- **Prépublication :** NC
- **Tomes au Japon :** 3, série en cours
- **Editeur VO :** Houbunsha
- **Éditeur :** Komikku
- **Sortie :** 24/11
- **Prix :** 7,90 €

SEINEN

★★★★

En haut d'une colline, M. Véloutre tient un magasin de vélos excentré par rapport à la ville... ou est-ce un café ? Chaque chapitre présente de mignons personnages au caractère différent ; d'ailleurs, ce sont tous des animaux anthropomorphes. Après *Gokicha* et surtout *Minuscule*, l'éditeur nous ressert de la « mignonitude ». En plus de suivre Véloutre et ses clients dans leur quotidien, on en apprend plus sur le vélo, son utilisation et son histoire. Mention spéciale pour la traduction, réalisée avec soin. ■

ORGUEIL & PRÉJUGÉS

SEINEN

★★½

- **Auteurs :** Tse Po, Stacy King
- **Prépublication :** NC
- **Tomes au Japon :** NC
- **Éditeur VO :** Udon Entertainment
- **Éditeur :** Soleil
- **Sortie :** 23/11
- **Prix :** 14,99 €

Un jeune homme riche et célibataire, M. Bingley, vient s'installer dans le domaine de Netherfield Park accompagné de son ami M. Darcy. Madame Bennet ainsi que ses cinq filles, prêtes à se marier, sont les premières averties. L'adaptation du célèbre roman de Jane Austen est plutôt convaincante dans ce *one-shot*, avec un ton humoristique et romantique, malgré un trait de crayon inégal, pas très agréable à l'œil. ■

SOMALI ET L'ESPRIT DE LA FORÊT

SEINEN

★★★★

- **Auteur :** Yako Gureishi
- **Prépublication :** *Web Comic Zenyon*
- **Tomes au Japon :** 2, série en cours
- **Éditeur VO :** Tokuma Shoten
- **Éditeur :** Komikku
- **Sortie :** 26/01 (vol. 2)
- **Prix :** 7,90 €

Le golem est le protecteur de la forêt. Alors qu'il découvre une jeune enfant de 6 ou 7 ans, Somali, enchaînée au pied d'un arbre, il décide de la garder avec lui le temps de retrouver ses parents. Un manga dans la veine de *The Ancient Magus Bride* et de son univers fantastique, proposant des décors aussi soignés. Un beau début où chaque chapitre apporte une découverte sympathique (créatures, animaux, plantes...). ■

GIVEN

SEINEN

★★★★½

- **Auteur :** Natsuki Kizu
- **Prépublication :** Chen+
- **Tomes au Japon :** 2, série en cours
- **Éditeur VO :** Shinshokan
- **Éditeur :** Taifu
- **Sortie :** 24/11
- **Prix :** 11,99 €

Ritsuka Uenoyama, lycéen, est fan de basket et de guitare. Il fait d'ailleurs partie d'un groupe de musique. Seulement, il semble que la passion qui l'animait lorsqu'il apprenait à en jouer se soit peu à peu éteinte... Un jour, il tombe sur Mafuyu Sato, une superbe Gibson à la main. Celui-ci le supplie de lui apprendre à jouer. Alors qu'il refuse catégoriquement au début, il finira par l'inviter à intégrer le groupe... Derrière la candeur et le calme de Mafuyu se cachent un talent et une blessure qu'il a bien du mal à surmonter. ■

LOVE & LIES

SHÔNEN

- **Auteur :** Tsumugi Musawo
- **Prépublication :** *Manga Box*
- **Tomes au Japon :** 5, série en cours
- **Éditeur VO :** Kôdansha
- **Éditeur :** Pika
- **Sortie :** 04/01 (vol. 2)
- **Prix :** 6,95 €

★★★½

Dans ce monde dystopique, le gouvernement a passé une loi permettant de décider des couples et ainsi apporter la prospérité au pays. Yukari Nejima est amoureux d'une camarade de classe, Takasaki, et elle l'aime aussi ! Pourtant, c'est Ririna Sanada que la loi Yukari a désignée comme future épouse pour Yukari. Si le thème est intéressant, le triangle amoureux reste un thème connu des comédies romantiques, avec les clichés habituels. ■

SCHOOL JUDGMENT

SHÔNEN

★★

- **Auteurs :** Takeshi Obata, Nobuaki Enoki
- **Prépublication :** *Shônen Jump*
- **Tomes au Japon :** 3, série terminée
- **Éditeur VO :** Shûeisha
- **Éditeur :** Kana
- **Sortie :** 04/11
- **Prix :** 6,85 €

Depuis un massacre survenu dans une classe, le gouvernement a instauré un système de régulation des conflits à l'intérieur des écoles. Abaku Inugami, 12 ans, a été accusé à tort d'être à l'origine du carnage et a été enfermé dans une école-prison. Cette série courte, moins sombre que les autres titres d'Obata, est assez fluide à la lecture mais manque de profondeur et de *background* pour être appréciée pleinement. ■

LES FLEURS DU MAL

Takao, élève banal, est fasciné par *Les Fleurs du mal* de BAUDELAIRE, et n'a d'yeux que pour Nanako. Sa vie tourne au cauchemar lorsque, sur un coup de tête, il emporte ses vêtements qu'il trouve dans la salle de classe... et est surpris par une élève crainte de tous : Sawa, l'élément incontrôlable. Plutôt que de dénoncer Takao, Sawa en profitera pour le faire chanter... Déjà connu pour le manga *Dans l'intimité de Marie* (Akata), ce titre promet une plongée réussie dans l'esprit tordu de Sawa et celui, tourmenté, de Takao. ■

SEINEN

★★★★

- **Auteur :** Shuzo OSHIMI
- **Prépublication :** *Shônen Magazine*
- **Tomes au Japon :** 11, série terminée
- **Éditeur VO :** Kôdansha
- **Éditeur :** Ki-oon
- **Sortie :** 12/01
- **Prix :** 6,60 €

VIRGIN DOG REVOLUTION

POUR PUBLIC AVERTI

★★½

SEINEN

- **Auteur :** Shôhei SASAKI
- **Prépublication :** *Young Magazine*
- **Tomes au Japon :** 2, série terminée
- **Éditeur VO :** Kôdansha ■ **Éditeur :** Akata
- **Sortie :** 08/12 (vol. 2) ■ **Prix :** 8,75 €

Un étrange homme-chien, Sadao Inudo (« *inu* » signifie chien en japonais), mène les animaux du Japon vers l'extermination des humains, qu'il considère comme des profiteurs malmenant la Terre. Sanglant, le premier tome expose un dessin noir et brut sur un scénario qui laisse quelques questions en suspens, telles que « *comment Sadao s'est-il transformé ?* ». On se demande ce que le deuxième (et dernier) volume va nous apprendre. ■

RUMIC WORLD - 1 OR W

SEINEN

★★★

- **Auteur :** Rumiko TAKAHASHI
- **Prépublication :** *Big Comic Spirits*
- **Tomes au Japon :** 1, série terminée
- **Éditeur VO :** Shôgakukan
- **Éditeur :** Delcourt / Tonkam
- **Sortie :** 30/11 ■ **Prix :** 19,99€

Du garçon qui se transforme en chien lorsqu'il saigne du nez au lycéen possédé par sa grand-mère ou à la fille qui veut maigrir pour rentrer dans une robe, on retrouve l'humour de TAKAHASHI dans ces nouvelles mais aussi les thèmes chers à l'auteur. Non pas que le recueil soit inintéressant, mais plutôt qu'il paraît destiné aux connaisseurs des œuvres de TAKAHASHI. Surtout qu'à ce prix-là, il ne finira pas entre toutes les mains. ■

FAIRY TAIL - SIDE STORIES

SHÔNEN

★★½

- **Auteurs :** Kyôta SHIBANO et Hiro MASHIMA
- **Prépublication :** *Shônen Magazine*
- **Tomes au Japon :** 2, série en cours
- **Éditeur VO :** Kôdansha ■ **Éditeur :** Pika
- **Sortie :** 02/11 ■ **Prix :** 6,95 €

La guilde de mages Saber Tooth était la plus puissante après les événements de l'île Tenrô, grâce aux dragons jumeaux. Si le *spin-off* n'est pas dessiné par Hiro MASHIMA, le trait est semblable et on sent bien son influence ici. Ce titre se destine aux amateurs de *shônen* et surtout de *Fairy Tail*. Il propose un début rythmé où l'on plonge directement dans l'action. La touche d'humour est présente, tout comme l'aventure et les combats. ■

SK8R'S

SEINEN

★★★★

- **Auteur :** Hajime TOJITSUKI
- **Prépublication :** *Gekkan! Spirits*
- **Tomes au Japon :** 3, série en cours
- **Éditeur VO :** Shôgakukan
- **Éditeur :** Kana
- **Sortie :** 02/12 (vol. 2) ■ **Prix :** 7,45 €

Akio, 10 ans, découvre un skater qui semble voler dans les airs. Impressionné, il demande à « Prof » de lui montrer des figures. Après son départ, le garçon s'entraîne la nuit en secret. Plusieurs années passent, Akio est devenu talentueux et rêve de participer à des tournois. Si les termes spécifiques au skateboard pourraient rebuter plus d'un lecteur, l'ensemble se révèle de qualité, tant dans le scénario que dans le dessin. Une belle découverte. ■

AKU NO HANA © Shuzo OSHIMI / Kodansha Ltd.

PLASTOY®

LA RÉFÉRENCE MANGA

DRAGON BALL

Produite en 1986, la série *Dragon Ball* fête ses 30 ans d'animation en 2016 ! Le titre est un succès d'édition : il se classe systématiquement dans le top 5 des ventes de mangas en Europe (250 millions de volumes vendus dans le monde) ; mais aussi un succès d'animation : quatre séries, pour plus de 500 épisodes, et 19 films sortis au cinéma. On ne compte plus non plus ses produits dérivés (jeux vidéo, figurines, tirelires, textile...). L'événement continue grâce au lancement de *Dragon Ball Super* début 2017. La série animée, déjà diffusée au Japon, est des plus attendues en France.

Les tirelires Plastoy

Outre leur fonction première de ranger les petites économies, les tirelires de Goku, de Krilin et de la boule de cristal à 4 étoiles séduiront petits et grands puristes de *Dragon Ball*. Des objets culte pour tous les fans ! Elles sont sculptées et peintes à la main.

Tirelire de Krilin enfant en tenue d'entraînement.

Matière : PVC
Hauteur : 11,6 cm
Prix public conseillé : 11,80 €
Éditeur : PLASTOY

L'emblématique boule de cristal à 4 étoiles.

Matière : PVC
Hauteur : 9,7 cm
Prix public conseillé : 11,80 €
Éditeur : PLASTOY

Tirelire de Son Goku enfant en tenue d'entraînement.

Matière : PVC
Hauteur : 14,5 cm
Prix public conseillé : 11,80 €
Éditeur : PLASTOY

© BirdStudio / Shueisha, Toei Animation

SHOPPING

LIRE, ÉCOUTER, VOIR...

Voici une sélection de produits parus ou à paraître. Si vous êtes amoureux de figurines, à la recherche d'un livre de référence ou d'un ouvrage luxueux, ces pages sont pour vous !

Rubrique réalisée par Gwenaël JACQUET, Charles-Édouard MANDEFIELD et Pierre MAUGARD

Série : *Berserk* (film)
Type : figurine articulée (Slan)
Gamme : figma
Sculpteur : Mushibuchi
Taille : 22 cm
Matières : ABS et PVC
Éditeur : FREEing
Prix : environ 120 €
Date de sortie : février 2017

Série : *Ultraman*
Type : buste d'exposition
Taille : 24 cm
Matière : PVC
Éditeur : Aquamarine
Prix : env. 190 €

Série : *Durarara!! X2*
Type : figurine articulée
Taille : env. 15 cm
Matières : ABS et PVC
Éditeur : FREEing
Prix : 5 074 ¥ (env. 45 €)
Date de sortie : avril 2017

1 Femto : Birth of the Hawk of Darkness – Berserk

Cette figurine de Griffin s'extirpant du Béhélit après sa transformation en God Hand est une pure réussite. Non seulement le personnage est articulé, mais ses ailes le sont aussi en six points. Le rendu n'est pas aussi réaliste que des ailes en matière souple, mais cela permet une bonne variété de poses qui pourront être complétées par deux paires de mains différentes. Le Béhélit n'est pas le seul socle possible, un bras articulé transparent est également fourni pour les scènes d'action. Le travail de texture sur la peinture se montre à la hauteur de la finesse du moulage : magnifique. ■ **C.-E. M.**

2 Buste Ultraman Aquamarine

Ultraman est l'ancêtre des séries de Tokusatsu où le héros revêt une armure extraterrestre pour combattre des monstres de caoutchouc. La franchise a évolué depuis sa première diffusion en 1966. Aujourd'hui, c'est en manga que le public français découvre ce héros, chez Kurokawa. L'action se situe de nos jours, l'armure, plus travaillée, s'est transmise de génération en génération et l'action reste haletante. Ce superbe buste, ultra-détaillé, est magnifiquement peint. Il possède même une fonction lumineuse pour les yeux et la poitrine. Un superbe objet pour collectionneur exigeant. ■ **G. J.**

3 Figma Celty Sturluson Durarara!! X2

Après la statuette et la Nendoroid, la motarde sans tête d'Ikebukuro débarque dans la gamme Figma. Bien que tirée cette fois de la saison 2 de l'*anime*, le *character design* reste le même et l'on retrouve notre Dullahan (esprit du folklore celtique) avec ses désormais classiques accessoires : la faux, le casque amovible, la fumée qui sort du cou une fois le casque enlevé, et enfin le téléphone tactile, bien pratique pour communiquer lorsqu'on n'a pas de tête ! On soulignera l'emploi bienvenu de plastique flexible aux endroits critiques, permettant des mouvements amples sans compromis esthétique. ■ **P. M.**

DR

Série : *Shirobako*
Type : figurine de collection
Sculpteur : Dutch
Taille : 16 cm
Échelle : 1/8e
Matières : ABS et PVC
Éditeur : Alter
Prix : 11 800 ¥ (env. 105 €)

4 Yasuhara Ema Shirobako

Si vous aimez les figurines et l'animation, voici un objet incontournable. Issue de la série *Shirobako* qui suit le quotidien d'un petit studio d'animation, la figurine nous présente Ema, animatrice clé du studio Musashino Animation. On la voit ici assise sur sa chaise de bureau, enfilant ses manches de protection et prête à se mettre au travail. Si le caractère doux d'Ema est bien retranscrit, ce qui fait surtout plaisir est le sens du détail poussé jusqu'aux accessoires : le fauteuil est parfaitement détaillé et, cerise sur le gâteau, la figurine vient livrée avec la fameuse pochette kraft que l'animateur doit remplir avec les dessins du plan en cours. À l'échelle et fonctionnelle, elle contient même deux *genga* (pose-clé). Pour ceux qui, comme moi, ont craqué pour cette figurine, il faudra patienter jusqu'à février 2017 pour la recevoir. ■ **P. M.**

Série : *Ulysse 31*
Auteur : David Colin, alias Parallax
Type : CD et vinyle *collector*
Durée : Disque 1 :
20 morceaux - 42,44 min
Disque 2 :
18 morceaux - 38,34 min
Éditeur : Parallax
Prix : 24 €

Ulysse 31 Soundtrack Revisited

Le projet fou de David Colin prend enfin vie après dix ans de gestation : réorchestrer les musiques mythiques d'*Ulysse 31*. Il existe donc aujourd'hui quatre BO : le CD Loga-Rythme de 2001, reconstruit à partir de la bande-son mono des épisodes, les CD d'Expert Music de 2013 (incomplet) et celui de 2016 à partir des bandes originales miraculeusement retrouvées. Puis, cette excellente réinterprétation sous forme d'un double CD et d'un coffret double vinyle *collector*. ■ **G. J.**

Série : *Dragon Ball*
Type : T-shirt
Taille : de XXS à XXL
Matière : 100 % coton
Éditeur : Tsume
Prix : environ 50 €

T-shirts C17 et C18 Dragon Ball

La nouvelle collection Iki de Tsume fait fureur. Ils présentent de nombreuses différences avec les T-shirts de C17 et C18, que ce soit au niveau du col pour C18 (qui n'a pas de fermeture éclair normalement) ou du foulard orange intégré – ce qui n'est pas le cas pour C17. N'étant pas une copie exacte, ils sont plus modernes (et faciles à porter) que les originaux, d'autant plus que la qualité est là, tant sur la matière que les détails comme le logo du ruban rouge brodé. ■ **C.-E. M.**

Série : *Dragon Ball*
Type : livre
Taille : 16 x 24 cm
Pagination : 224 pages
Auteur : Valérie Précigout
Éditeur : Third Editions
Prix : 24,90 €

Dragon Ball, le livre hommage

Third Editions publie sous son label « Force », consacré à la pop culture, un livre fêtant les 30 ans de la série culte d'Akira Toriyama. Il revient sur la genèse de la série et son évolution jusqu'à son arrivée en France et son explosion aux États-Unis. Une seconde partie évoque les différents *arcs*, les personnages, l'univers de *Dragon Ball*, etc. pour finir par son influence dans le manga. Un livre riche mais sans illustration, pour les fans en quête de connaissance. ■ **G. J.**

Série : *God Eater*
Type : statuette
Sculpteur : Poly-Toys
Taille : 22 cm
Échelle : 1/8e
Matière : PVC
Éditeur : Plum
Prix : environ 150 €

5 Alisa Ilinichina Amiella - God Eater

Basée sur un des moments-clés de l'*anime God Eater*, cette statuette d'Alisa en impose immédiatement. Accrochée à son arme impressionnante, elle offre une pose tout en retenue et néanmoins dynamique. Son visage déterminé ressort derrière son costume à carreaux parfaitement rendu, ce qui n'a pas dû être le challenge le plus simple pour la production en masse de cette statuette. Aucun détail n'est négligé, aussi bien dans le socle déstructuré que dans les habits flottant de manière naturelle. Un bon point pour la jupe à peine soulevée, comme si Alisa glissait délicatement le long de son arme. ■ **G. J.**

Série : *Tokyo Ghoul*
Type : figurine articulée
Taille : 16 cm
Matières : PVC et ABS
Éditeur : Medicos Entertainment
Prix : env. 100 €

6 Ken Kaneki « Awakened » Tokyo Ghoul

Une précédente version très similaire était déjà sortie alors que Ken commençait juste son éveil après des jours de tortures physique et psychologique. Les dimensions de cette nouvelle figurine sont identiques, seuls les vêtements changent : ses habits déchirés sont remplacés par un costume tiré de la saison 3. Ce nouvel accoutrement est en parfaite adéquation avec son masque présent sur le second visage, fourni en plus des deux autres paires de mains. Pour simuler le mode attaque, quatre tentacules peuvent être emboîtés dans le dos de Ken, offrant une prestance menaçante à la figurine. ■ **C.-E. M.**

Série : *Grimoire of Zero (Zero kara Hajimeru Mahou no Sho)*
Type : figurine de collection
Sculpteur : Hirotoshi NAKAMURA
Taille : env. 16,5 cm
Échelle : 1/8e
Matière : PVC
Éditeur : Kotobukiya
Prix : environ 120 €
Date de sortie : janvier 2017

7 Zero Grimoire of Zero

Issue du manga *Zero kara Hajimeru Mahou no Sho*, cette figurine originale met en scène la magicienne Zero assise sur la tête de son garde du corps, un mercenaire mi-homme mi-bête, qui sert de socle. Par rapport au manga, la tête de ce dernier est plus grosse et ressemble plus à un tigre, ce qui au demeurant n'est pas gênant et sert plutôt l'ensemble. On regrettera cependant son regard qui semble plus apeuré que gêné, mais cela n'est qu'un détail tant le reste est réussi. À noter que le roman d'origine va être adapté en *anime*, avec une sortie prévue pour avril 2017 au Japon. ■ **P. M.**

LA FIGURINE DU MOMENT !

Série : *Macross Frontier : Sayonara no Tsubasa*
Type : *model kit*
Gamme : Plamax
Sculpteur : KaNA
Taille : 9 cm
Échelle : 1/20e
Matières : ABS et PS
Éditeur : Max Factory
Prix : 2 963 ¥ (env. 26 €)

8 PLAMAX MF-08 : minimum factory Ranka Lee

Les *model kits* de Macross sont generalement des robots. Ici, c'est une superbe statuette Ranka Lee, tiree de la chanson de cloture du film, *Sayonara no Tsubasa*, qui enchantera les constructeurs en herbe. Meme si le montage est simplifie grace aux six couleurs de plastique, il est conseille de sortir ses pots de peinture et ses pinceaux, fins de preference (au risque d'avoir un resultat un peu plat). A noter qu'une partie du travail est premâchee : des decalcomanies sont prevues pour les yeux ainsi que le tatouage de la diva, sur son bras gauche. Le ruban dans les cheveux et les froufrous dans son dos sont traites en plastique transparent, ce qui est cense donner un peu plus de realisme, mais surtout une legerete supplementaire à la scene. C'est donc une statuette à reserver aux amateurs de *Macross* n'ayant pas deux mains gauche. ■ **G. J.**

DR

Série : *Naruto Shippuden*
Type : *trading figures*
Taille : 6 cm
Matière : PVC
Éditeur : MegaHouse
Prix : environ 10 €

Petit Chara Land Kuchiyose no jutsu Dattebayo! Naruto Shippuden

Cette nouvelle édition vient compléter la première série sortie en 2013. Naruto invoque à présent un crapaud plus grand, Kakashi a changé de chien, Shikamaru fait son apparition sur l'animal totem de sa famille, Sasuke – qui était le grand absent – apparaît aussi. Quant aux pères de Naruto et Gara, ils sont repris tels quels de la première série. En théorie, elles sont vendues en Blind Box, mais on peut également les trouver en pack. ■ **C.-E. M.**

Film : *Gantz : O*
Type : réplique pour collectionneur
Gamme : Master Product
Taille : 25 cm de long
Échelle : 1/1
Poids : 700 g
Matières : ABS, LED, PET et POM
Éditeur : MegaHouse
Prix : 37 000 ¥ (env. 330 €)
Date de sortie : mars 2017

X Gun – Gantz : O

À l'occasion de la sortie au Japon du film *3D Gantz : O* le 14 octobre dernier, MegaHouse place la barre haut en sortant cette réplique à l'échelle 1/1 du X Gun. En plus d'être parfaitement détaillée, l'arme est animée : quand la gâchette est activée, elle produit un son parmi une banque de 30, les LED s'illuminent et le canon se déploie ; même l'affichage arrière s'allume ! Mais l'excellence a un prix, qui réservera ce bijou au collectionneur averti. ■ **P. M.**

Série : *Sailor Moon*
Type : statuette
Gamme : Figuarts Zero Chouette
Taille : 14 cm
Matières : ABS et PVC
Éditeur : Bandai Tamashii Nations
Prix : env. 70 €

Chibi Moon Figuarts Sailor Moon

Seconde statuette de la gamme, la série acidulée mêle ton pastel et plastique transparent. Qui mieux que Chibi Moon pouvait succéder à Sailor Moon pour cet exercice ? Le diorama féerique est paisible et bien détaillé. Le socle, particulièrement bien pensé, se voit rehaussé d'un fini métallique, ce qui confère une assise mettant bien en valeur cette scène. Une statue de princesse qui n'attend que de trôner fièrement dans une chambre ou un salon. ■ **G. J.**

UNBOXING LE GUNPLA

LA GAMME REAL GRADE ET LE GUNDAM AILE STRIKE

Après une timide incursion il y a quelques années, avant de disparaître faute de succès, le Gunpla fait enfin son grand retour chez nous. Soutenues par la diffusion simultanée de quelques chouettes séries, il reste à espérer que les célèbres maquettes trouvent cette fois leur public. Et vu leur qualité sans cesse grandissante, le contraire serait regrettable.

Pa Ming CHIU

La gamme Real Grade s'adresse aux plus pointilleux. Même si le principe de maquette sans colle et à la peinture facultative ne change pas, le niveau de détail atteint un palier impressionnant pour une échelle au 1/144e... Au point qu'on peut les comparer aux luxueux Perfect Grade au 1/60e.

Malgré la petite échelle, les grappes recèlent de nombreuses pièces et les stickers sont foisonnants. Côté matériel, il faut prévoir une pince pour détacher les pièces, un cutter ou scalpel, et une lime pour les ébavurer proprement (avec la lame dans le sens du pouce quand il faut couper, et en faisant très attention de ne pas trop forcer pour ne pas se couper soi-même ou abîmer la pièce).

Si le Gunpla ne demande pas forcément de peinture, bien que cela puisse être intéressant (voir encadré), rehausser les lignes creuses par un jus sombre (*panel lines*) apporte une réelle plus-value. Cela renforce les détails et souligne le design des éléments. Pour ce faire, de la simple peinture noire à maquette sur un pinceau trempé dans du White Spirit[1] fera l'affaire. Laissez sécher après application sur les grappes et essuyez le surplus de noir avec de l'essuie-tout ou des cotons-tiges très légèrement humidifiés au White Spirit. Pour des retouches plus précises, vous pouvez également vous munir d'un cure-dent en imbibant la pointe. L'autre option consiste à utiliser des Gundam Markers pour réaliser les *panel lines* mais ces derniers sont finalement moins efficaces pour le noir (rendu gris, demandant plusieurs couches) et surtout plus coûteux.

DR

Une fois les *panel lines* finis, il est temps d'attaquer le montage à proprement parler. Pas de secret : il faut suivre la notice de montage scrupuleusement, sans se précipiter. Pas la peine de détacher toutes les pièces prématurément, c'est le meilleur moyen de s'embrouiller, de confondre ou perdre des pièces. Concernant les stickers atrocement minuscules, utilisez la pointe d'un cutter ou d'un scalpel. N'hésitez pas non plus à utiliser à nouveau un cure-dent pour les faire adhérer.

L'intérêt de la gamme Real Grade est non seulement de proposer des détails très fins mais aussi de construire, à l'instar des Perfect Grade ou des derniers Master Grade, un squelette hautement fonctionnel du Mobile Suit sous sa carapace. Une armature riche de nombreux points d'articulation et de mécanismes complexes. En comparaison, les squelettes de la gamme High Grade sont bien moins recherchés.

« Une armature riche de nombreux points d'articulation et de mécanismes complexes »

Une fois le Mobile Suit achevé, il ne reste plus que la dernière salve de stickers et les armes. Voire les accessoires annexes.
Pour le Aile Strike de *Gundam Seed*, il est possible par exemple d'avoir un Figure Bust de Kira Yamato, le pilote du Gundam et héros de la série. Le buste se monte de la même manière que le *mecha*, mais de manière plus simple car comportant évidemment moins de détails.
L'ajout d'un socle aide également à donner une pose dynamique à votre Mobile Suit.

Il est impressionnant de voir les trésors d'ingéniosité (et d'ingénierie) qui se cachent derrière la conception des Gunpla, et *a fortiori* des Real Grade avec leur profusion de détails. Les plastiques sont de qualité, avec une bonne résistance mécanique pour ne pas casser trop facilement, et toutes les pièces s'emboîtent parfaitement et sans jeu. Quant aux systèmes d'articulation, ils ne sont ni trop raides ni trop souples. Au final, le rendu est superbe et donne envie de faire des dioramas avec. Mais ceci est une autre histoire...

1. Pour rendre la peinture plus liquide et effaçable facilement.

Assistant montage : Loïc Nouvet
Remerciements à Hayato Oishi

LES CONSEILS DE YVAN WEST LAURENCE POUR LA PEINTURE

Il existe autant de méthodes pour peindre une maquette qu'il existe de disciplines, nous nous limiterons ici à celle de votre serviteur : peinture de base uniforme faite à la bombe, du noir par exemple, puis brossage à sec au pinceau avec les peintures acryliques (les gammes Citadel sont très bien) aux couleurs désirées. Certaines pièces nécessiteront peut-être une application plus classique à coups d'aplats. Il est possible de suivre aussi les conseils prodigués par les chaînes YouTube de Hobby Forever et Hobby Ninja.

Forum des images

14e ÉDITION

CARREFOUR DU CINÉMA D'ANIMATION

8 - 11 DÉCEMBRE 2016

Forum des Halles
forumdesimages.fr

MAIRIE DE PARIS

AUTODESK. BIC hp TVPaint wacom afca nolf animation

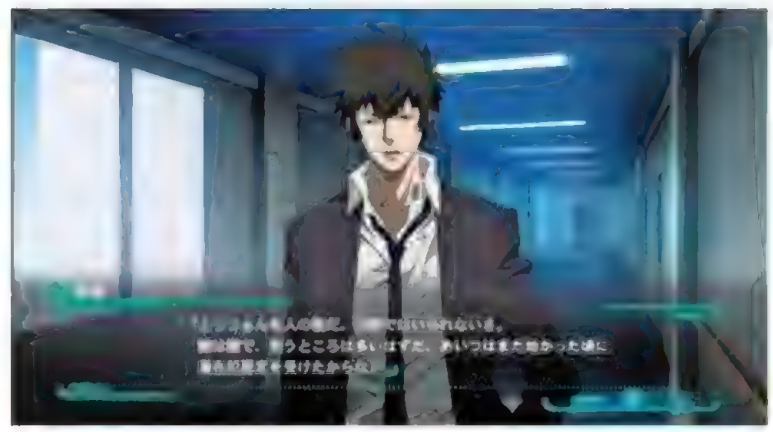
Animeland ZOO NOLIFE CATSUKA SENSCRITIQUE

PSYCHO-PASS
MANDATORY HAPPINESS

POLICE ACADEMY

Habituellement dédié aux jeux de drague, le *visual novel* est également propice aux adaptations d'*anime* qui mettent plus l'accent sur la discussion et la réflexion que sur l'action. En ce sens, l'idée d'en faire un sur l'univers de *Psycho-Pass* se tient. L'autre choix judicieux est de proposer une histoire inédite en marge de la principale.

Pa Ming Cinu



On ne jouera donc pas ici la redoutable Akane ou le ténébreux Kougami, mais il sera possible de les croiser occasionnellement. Bien qu'étant exclusive, l'histoire de *Mandatory Happiness* se déroule en parallèle de celle de la première saison de l'*anime*, pour assurer le minimum syndical de *fan service*.

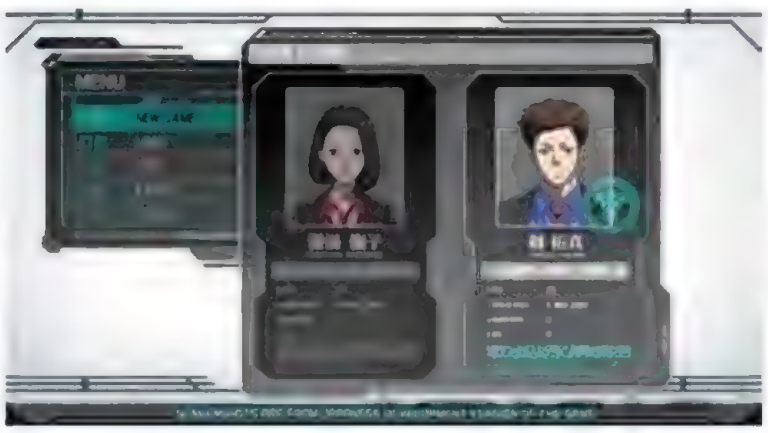
Au choix, le joueur peut incarner Nadeshiko Kutagachi, une inspectrice amnésique (comme c'est commode) ou Takuma Tsurugi, un exécuteur à la recherche de son ami d'enfance disparu. Deux rôles possibles et donc deux points de vue distincts sur l'histoire qui permettent une éventuelle rejouabilité.

LE LIVRE DONT VOUS ÊTES LE HÉROS

Il convient plus de parler d'histoires au pluriel. Chaque chapitre représente une enquête et malgré le fil rouge général, celui-ci prend un peu de temps pour se développer. Dans la forme, on est dans du *visual novel* tout ce qu'il y a de plus classique : soit devant des tartines de textes à lire, agrémentées d'illustrations à peine dynamiques des personnages et du cadre.

Pourtant, contrairement aux représentants les plus paresseux du genre, *Mandatory Happiness* ne se contente pas d'être un roman légèrement interactif, mais permet de faire des choix ayant une véritable influence sur la suite des événements, sur sa propre teinte de Psycho-Pass et sur la fin du jeu. Sous-estimer cet aspect peut facilement entraîner le *game over*. Heureusement, certains mots-clés automatiquement enregistrés sont consultables dans le menu à tout moment, pour aiguiller vos choix.

> *« Mandatory Happiness ne se contente pas d'être un roman légèrement interactif »*



© 2016 NIS America Koch Media

En bref...

De par son statut de *visual novel*, le jeu ne joue pas la carte de la facilité pour un public français peu habitué au genre. Pourtant, il est prenant et les interactions portent vraiment à conséquence.

★★★

- **Titre original :** *Psycho-Pass: Sentaku Naki Koufuku*
- **Origine :** Japon
- **Supports :** PS4 et PS Vita
- **Genre :** *visual novel*
- **Studio :** 5pb.
- **Éditeur :** NIS America / Koch Media
- **Date de sortie :** 26 août 2016
- **PEGI :** 12

JUSTICE LEAGUE

Concernant le décorum, la charte *Psycho-Pass* est parfaitement respectée. L'ambiance sombre est au rendez-vous, l'interface basée sur l'IA Sybil immersive au possible, les *artworks* des personnages sont jolis et les doublages japonais rappellent l'*anime*. Le seul regret tient dans l'absence des musiques originales.

Mais c'est surtout à travers l'écriture que l'ADN de la série se manifeste le mieux, notamment avec un antagoniste qui, malgré le côté discutable de ses actions, ne cherche qu'à rendre le monde agréable. Une fois de plus, la notion de bien et de mal reste floue, tout comme dans certains choix cruciaux qui vous seront demandés. La justice et la morale sont deux choses différentes et il s'avère parfois tellement difficile de les accorder qu'il n'y a pas de véritables bons choix. Ne serait-ce qu'en parvenant à retranscrire cet enjeu, *Mandatory Happiness* tape dans le mille. ■

GOD EATER

CECI EST MA CHAIR, CECI EST MON SANG

Dans le sillage de son succès, la licence *Monster Hunter* a engendré quelques substituts à la qualité variable. Parmi ceux-là, *God Eater* est certainement celui qui se démarque le plus. Non seulement grâce à son *gameplay* qui prend des distances avec le jeu de Capcom, mais aussi avec la forte personnalité de son univers. Peut-on encore parler de simple ersatz ? Loin de là.

Pa Ming Chin

Seul subsiste le principe de base : chasser du monstre en remplissant des missions et améliorer son équipement au fur et à mesure. Le tout avec des possibilités de coopération en multijoueur. Dans les faits, cela donne un action-RPG d'un genre particulier, sorte de mélange entre MMORPG et *hack 'n' slash*, lorgnant sur le *beat'em all* et descendant direct de la saga *Phantasy Star Online*. Dans *God Eater*, le *gameplay* en temps réel récompense largement plus la dextérité à utiliser ses armes que la montée en niveau du personnage.

MANGE TES MORTS

Pas question ici de vertes plaines bucoliques. Dans un futur post-apocalyptique, l'humanité a quasiment été anéantie par des monstres démoniaques nommés Aragami et le monde n'est plus que ruines. Mais les derniers survivants qui ont réussi à se retrancher dans des abris fortifiés parviennent, grâce à une entreprise pharmaceutique, à mettre au point une arme qui pourrait changer la donne. Il ne s'agit pas pour autant d'éradiquer l'oppresseur à coups d'aspirine mais de Jinki, une arme organique particulièrement *badass* et capable de dévorer les Aragami.

Après avoir créé votre héros ou votre héroïne, il vous est attribué un Jinki tout de suite. Capable de changer de forme, votre mangeur de dieux est à la fois une épée géante, un canon géant et un bouclier géant. Oui, la taille ça compte quand on voit celle de certaines bestioles qui vous attendent.

Contrairement à *Monster Hunter*, le choix de l'équipement ne change pas radicalement la façon qu'a votre avatar de se battre. Le Jinki est votre arme principale pour tout le jeu, et même s'il est possible d'améliorer ou de changer les propriétés de ses trois formes indépendamment pour varier les plaisirs, le style de combat reste à peu près le même. C'est surtout en fonction du type d'ennemi qu'il faudra composer avec les transformations du Jinki, entre attaque au corps à corps, attaque à distance et défense.

Quant au fait de dévorer les Aragami, ce n'est pas juste pour faire joli. Cela permet de passer en

En bref…

Les graphismes et la taille des niveaux accusent leur âge sur PS4. Préférez donc la version PS Vita, bien plus flatteuse. Tout le reste a heureusement moins vieilli et n'a rien perdu de son efficacité.

★★★

- **Titres originaux :** *God Eater 2 : Rage Burst* / *God Eater : Resurrection*
- **Origine :** Japon
- **Supports :** PS4 et PS Vita
- **Genre :** action-RPG-beat'em all
- **Studio :** Shift
- **Éditeur :** Bandai Namco
- **Date de sortie :** 30 août 2016
- **PEGI :** 12

©Bandai Namco

mode Burst et d'améliorer vos attributs physiques pendant un instant. Ajoutez à cela une esquive plutôt indispensable, la possibilité de courir et de locker les ennemis, des objets de soin ou de soutien à gérer, des combos à varier et une barre d'endurance pour rajouter un peu de piment, et vous tenez la recette d'un *gameplay* solide, dynamique et fun. Heureusement, car le challenge est de taille et certains boss vous donneront du fil à retordre. Le chasseur et la proie ne sont pas toujours ceux qu'on pense ! Il faudra entre autres jouer de leurs faiblesses élémentaires, et bien préparer vos lames et munitions en conséquence pour espérer les vaincre.

« LE BON CHASSEUR, IL TIRE »

Côté *character design*, pas question non plus de tenues en peaux de bêtes ou d'armures en plaques de tôles. Ici, on est dans du « djeunz » nippon. Soit du gothico-chic ou du *streetwear* bariolé, des tenues un peu trop courtes pour être pratiques pour les filles, des coupes de *visual rocker* pour les garçons et des couleurs de cheveux improbables pour tout le monde. Bref, c'est comme si un groupe de K-pop se retrouvait dans le monde de *Hokuto no Ken*. Un parti pris qui fédérera ou rebutera, mais qui a le mérite de distinguer *God Eater* de ses concurrents.
Toujours dans cette optique de ne pas être un simple *Monster Hunter-like*, le scénario et les interactions avec les autres personnages sont bien plus mis en avant ici. Vous n'êtes pas là pour chasser bêtement et l'histoire réserve son lot d'enjeux dramatiques. Dommage que le rythme ne suive pas toujours. Certains missions sont clairement là pour le remplissage et allonger artificiellement la durée de vie du jeu. Non pas qu'elles soient désagréables en soi, mais elles ont tendance à hacher la narration et diminuer son impact (surtout que ladite durée de vie n'avait pas forcément besoin d'une telle rallonge). Il y a déjà largement de quoi faire, ne serait-ce qu'avec les matériaux à obtenir pour améliorer et fabriquer ses équipements.

« Vous n'êtes pas là que pour chasser, l'histoire réserve son lot d'enjeux dramatiques »

BEAUTÉ INTÉRIEURE

Les deux épisodes sont disponibles en *bundle* sur PS Vita ou sur PS4. Concrètement, vous achetez *God Eater 2 : Rage Burst* et vous avez le premier épisode *God Eater : Ressurection* en bonus. Soit toute la saga d'un coup ! Étant des portages améliorés des jeux PSP, il ne faut pas s'attendre non plus à en prendre plein les yeux (dommage aussi pour l'absence des voix japonaises). Sur un écran de télévision, on a l'impression d'être devant des jeux de la génération PS2 ou au mieux début PS3, avec des modélisations carrées, des textures un peu limitées et des environnements semi-ouverts mais pas très grands. Du coup, l'expérience est plus agréable sur le petit écran de la PS Vita.
Quel que soit le support, il serait néanmoins dommage de s'arrêter à cette simple considération visuelle. Les deux titres sont assez équivalents en termes d'intérêt (le second apporte juste quelques nouveautés de *gameplay*) et proposent autant des histoires captivantes que des sensations grisantes. En somme, plutôt que d'attaquer *Monster Hunter* sur son terrain, *God Eater* se concentre sur ce qui lui manque pour offrir au final une expérience résolument différente. L'oiseau a quitté le nid et vole dorénavant de ses propres ailes. ■

TSUME FAN DAYS

LA CONVENTION 2.0

Fondé en 2010 par Cyril Marchiol, Tsume (« *griffe* » en japonais) est sur une pente ascendante régulière qui fait plaisir à voir, parce qu'ils sont européens (il n'y a pas de mal à être chauvins de temps en temps) mais aussi car, malgré toutes les difficultés rencontrées, ils fournissent des produits de qualité et, surtout, officiels ! Émilie Jollois

Ne nous mentons pas, même si le milieu de la figurine est très concurrentiel, la prise de risque de manière générale s'avère minime, compte tenu de la puissance des licences exploitées : du bon gros *shônen* qui tache, des personnages plus charismatiques les uns que les autres, des capes qui volent, des explosions de *ki* et des *boobs* aguicheurs.

LA GRIFFE

Mais rendons à Tsume ce qui lui appartient, ces grosses licences sont bien évidemment les plus difficiles à obtenir de la part des ayants droit japonais. Ajoutons que ce qu'ils font, ils le font bien. Voire très bien. Tsume, c'est avant tout une équipe de passionnés, de vrais fans des licences qu'ils exploitent. Et ça se voit de par la qualité de leurs produits, tant au niveau des designs que des matériaux et de la réalisation. Mais ce qui caractérise également Tsume, c'est l'énergie qu'ils déploient pour présenter leur travail à leurs fans.

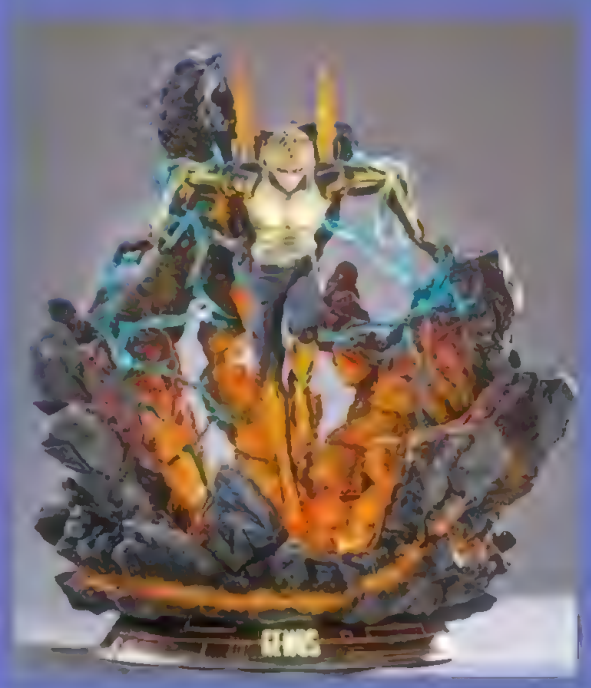
SHOW OFF !

Pour la quatrième année consécutive, Cyril Marchiol et son équipe ont décidé de mettre en scène le lancement de leurs nouveautés lors d'un événement qui se veut exceptionnel. Les trois premières éditions avaient pris place dans les locaux même de Tsume, au Luxembourg, et accueilli quelques centaines de fans de la licence. Cette fois-ci, afin

QUELQUES EXCLUSIVITÉS PRÉSENTÉES LORS DES TSUME FAN DAYS 4

- HQS[1] Shokichi Komachi – *Terra Formars* : une mise en scène grandiose pour cette HQS, un couloir entièrement dédié à l'univers *Terra Formars*, avec une statue grandeur nature d'un Terraforma, plusieurs croquis et les polos de la marque Iki.

- HQS Majin Vegeta – *Dragon Ball Z* et HQS Genos – *One Punch Man* : son et lumière pour ces magnifiques HQS !



- Figurine XTRA Saitama – *One Punch Man* présentée en grande pompe sur scène en la présence de M. Kubota, elle a provoqué une ruée vers la boutique éphémère !

Photos Émilie Jollois

IKI, DES VÊTEMENTS POUR OTAKU ÉLÉGANTS

Yvann a reçu le prix de créer des vêtements (t-shirts et polos principalement) geek mais suffisamment subtils pour être portés au quotidien sans passer pour un étron sûr. Intéressant au bureau par exemple. Loin du t-shirt affichant uniquement un logo de licence ou un personnage emblématique, les références à la série concernée sont très réfléchies.
Coup de cœur pour les polos *Berserk* !

de permettre à beaucoup plus de personnes d'y assister, ils ont pris leurs quartiers au Casino 2000 à Mondorf-les-Bains, petite ville frontalière entre la France et le Luxembourg. Et effectivement, on en prend plein les yeux. Dès l'arrivée, le ton est donné : un Piccolo taille réelle protégeant Son Gohan nous accueille devant le casino (cette sculpture avait été une des nouveautés présentées lors de la troisième édition des TFD). De grosses vitrines recouvertes de rideaux noirs pour entretenir le mystère et l'impatience sont disposées dans le hall. Nous entrons alors dans une immense salle de réception digne de Poudlard : de longues tables alignées, chacune estampillée au nom d'un des personnages emblématiques des séries exploitées par la marque. Tout au bout de la salle, une scène et un écran nous promettent moult animations. Un rapide coup d'œil au programme nous confirme cette impression, avec aucun temps mort du samedi 10 h au dimanche 16 h. Les présentations des nouveautés disséminées tout au long du week-end, bien entendu, mais également des conférences, des concerts, des duels de jeux vidéo... Nous ne sommes plus uniquement dans un événement privé mais bel et bien en convention, certes très luxueuse, mais l'esprit est là.

« La convention rêvée ? Des invités très accessibles, une équipe aux petits oignons... »

CECI EST UNE RÉVOLUTION !

Une fois que tout le monde est installé à table, Cyril Marchiol apparaît sur scène, tel un Steve Jobs bodybuildé, et donne le top départ. Les invités stars, Eisaku Inoue (animateur sur les séries *Saint Seiya* et *One Piece*, entre autres – grâce à qui nous avons eu le plaisir de découvrir en super exclusivité le *trailer* d'une série d'Araki Shingo jamais réalisée et qui ne le sera jamais) et Chikashi Kubota (*character designer* de la série animée de *One Punch Man*) se sont montrés locaces et intéressants et surtout particulièrement détendus pendant leurs conférences.
Le programme est dense, peut-être un peu trop (même s'il n'y a pas vraiment de raison de se plaindre de l'abondance). Les *showcases* des chanteurs Tanimoto (*Dragon Ball Z Kai*) et Nob (*Pegasus Fantasy*), le *stand-up* de Kyan Khojandi ou encore la conférence des comédiens de doublage qui ont marqué notre enfance (Philippe Ariotti, Patrick Borg, Brigitte Lecordier, Virginie Ledieu et Mark Lesser), les tournois de jeux vidéo et les projections de vidéos s'enchaînent, et parfois on se demande s'ils n'éclipsent pas la raison principale de l'événement : la présentation des nouveautés de la marque Tsume. Mais l'enthousiasme des fans présents à chaque fois qu'une figurine se dévoile aurait tendance à nous détromper. Les applaudissements et les exclamations lors de la découverte d'un Saitama grandeur réelle sur scène, suivis de la ruée vers la boutique où est mise en vente sa version XTRA, nous rappelle pourquoi ils sont là. Et ça reste l'essentiel.

La convention rêvée ? Des invités très accessibles et disponibles (certains étaient même à table avec le public), une équipe aux petits oignons, un forfait *all inclusive*... Même si ce format n'est possible que parce qu'elle se déroule en comité restreint (plus suffisamment restreint, d'ailleurs, d'après certains Tsume-fans interrogés lors de l'*event*), l'avenir de la convention de fans ne se trouve-t-il pas là ? ■

1. *High Quality Statue.*

LE LDOLL FESTIVAL

C'EST MA POUPÉE, MON JOUJOU PRÉFÉRÉ

Le 30 octobre dernier s'est achevée la sixième édition du Ldoll festival, le plus grand salon européen dédié aux poupées articulées, aux poupées mannequins et aux poupées d'artistes. Parce que le Ldoll existe depuis 2010, nous avons enquêté sur les raisons de ce succès. Sortez vos *wigs* et vos pinceaux !

Gérald GALLIANO

C'est à Lyon que le festival est né (et qu'il se déroule encore), imaginé en 2008 par deux amies fans de poupées articulées : Aurélie et Patricia. Elles bénéficient d'une solide expérience des conventions pour avoir fait du fanzinat et tenu des stands jeunes créateurs pendant des années. Ce réseau, elles vont le mettre à profit au service d'un projet : la première convention dédiée entièrement aux BJD[1]. À cette époque, il n'existe pas encore de festival pour les fans du genre. La communauté se retrouve en général dans d'autres conventions de japanim', des fanzines ou des forums (*materielceleste.com* étant un précurseur).

Après deux ans de maturation, le projet se concrétise et se tient au Double Mixte, une salle bien connue de l'agglomération lyonnaise. On dénombre alors 450 visiteurs et à peine 25 stands. Patricia se rappelle avec un certain plaisir cette première édition : « *C'était magique et pas seulement pour les exposants. Quelque chose s'est passé entre les gens ce week-end-là, dont on parle encore. Ce genre de moment parfait qui sort de nulle part et qui nous fait comprendre qu'on a créé quelque chose qui existe par lui-même.* »
Le Ldoll a continué de grandir d'année en année. En 2014, le festival a compté plus de 150 exposants pour 1 300 visiteurs.

De loin, les mauvaises langues pourraient assimiler le Ldoll à une réunion de gamines fans de Barbie. Mais en s'attardant sur les organisateurs et le public, on réalise qu'il n'en est rien. Commençons par le staff et les organisateurs, qui comptent désormais une vingtaine de personnes, y compris des hommes (certains postes dans l'organisation sont assez physiques donc avoir une équipe assez nombreuse

LYON, CAPITALE DES GEEKS

Le Ldoll fait partie de cette longue tradition de festivals *geek* originaux qui se déroulent à Lyon :

- **Yaoi Yuri Con :** salon de l'homo-romance, qui a déménagé depuis 2016 sur Paris (*y-con-france.com*).
- **Vide-Grenier Geek :** le concept a fait des petits dans toute la France mais le premier vide-grenier *geek* de France est né à Lyon (*aoa-prod.com/vide-grenier-du-geek*).
- **Salon du vampire :** conférences, dédicaces d'auteurs et autres animations autour de la figure du vampire depuis 2010 dans un salon 100 % dédié aux descendants de Dracula (*lyonbeefsteakclub.com*).

Photos : D R

représente un vrai plus). Ces individus ont entre 25 ans et la quarantaine. Patricia ajoute : « *Nous venons d'horizons très divers puisque nous avons des fonctionnaires du corps médical, des professeurs des écoles, des conservateurs de bibliothèque, des professeurs de faculté, des chefs de service de transports, etc.* »

Les visiteurs sont également très loin des clichés des salons de poupées. Le noyau dur est formé par les collectionneurs de poupées dont la tranche d'âge va d'une quinzaine d'années à une soixantaine. On compte également beaucoup de familles qui se déplacent ainsi que des visiteurs intéressés par le milieu de la figurine notamment. Ce que les exposants proposent, ce sont des poupées d'artistes, elles touchent un très large public qui va bien au-delà du simple amateur de poupées. Le Ldoll ressemble donc plus à une exposition qu'à un salon de poupées puisque les collectionneurs exposent davantage ces œuvres qu'ils ne les manipulent au sens classique du mot poupées. Pour certaines éditions uniques de poupées d'artiste, les prix du *full set* (poupée entièrement customisée et sculptée) flirtent avec les 2 000 ou 3 000 euros. N'oublions pas non plus que le marché des BJD et autres poupées asiatiques est un domaine de connaisseurs où la qualité et la customisation sont la règle. Les prix s'en ressentent donc et l'acquisition de telles œuvres d'art n'est pas à la portée de tout le monde.

Le rayonnement du Ldoll se mesure à l'international : environ 35 % des stands sont d'origine étrangère (Chine, Corée, Japon, Russie, Espagne, Italie, Allemagne, États-Unis). Les visiteurs issus de l'Europe sont aussi très nombreux : le Ldoll est le plus grand salon du genre en Europe, il est vu comme la référence dans le domaine bien que d'autres salons sur la même thématique aient été créés depuis 2010.

L'équipe du festival s'exprime : « *Nous avons eu des questions mais beaucoup de pays ont eu l'idée de créer des salons de ce genre de poupées, juste après nous. J'ignore pourquoi nous avons pris plus d'essor qu'eux, si ce n'est que nous avons été les premiers. Je pense que c'est grâce à notre audace et au fait que la première édition ait beaucoup fait parler d'elle que le Ldoll est vu comme la référence du genre.* » De plus, les organisateurs affichent une fidélité sans bornes à la ville de Lyon. Deux raisons à cela : d'abord, tout le staff est lyonnais ; ensuite, parce qu'un déménagement à Paris par exemple impliquerait d'augmenter considérablement le prix des stands et de l'entrée. Rappelons aussi que les organisateurs sont tous bénévoles, donc l'argent n'est pas un attrait.

Le flickr officiel pour retrouver toutes les photos du festival.

« *Un domaine où la qualité et la customisation sont la règle* »

Au moment de boucler cet article, l'édition 2016 n'a pas encore eu lieu mais avec une pause en 2015, inutile de dire que ce Ldoll est encore plus attendu que de coutume. Gageons qu'il s'agira encore d'un week-end mémorable pour tous, organisateurs, visiteurs et exposants. ■

Site officiel : *ldollfestival.com*

1. Sigle de *ball-jointed dolls*. Il s'agit de poupées japonaises articulées.

FAYE VALENTINE

INCARNER UN PERSONNAGE

Cosplayeuse française, talentueuse aussi bien dans les détails de ses costumes que dans les poses et expressions de ses photos, Reaver est l'une des nouvelles cosplayeuses qui méritent qu'on découvre son travail. Reaver nous a accordé un peu de temps pour parler de son parcours et de ses expériences.

Steeve Li

Bonjour, peux-tu nous parler de ton expérience dans le milieu du *cosplay* jusqu'à aujourd'hui ? Quelles matières adores-tu ? Et qu'est-ce que tu détestes ?

Reaver : J'ai découvert l'univers du *cosplay* à 13 ans à Paris Manga, ma toute première convention.
À l'époque, ce qui me plaisait le plus était le fait d'incarner un personnage le temps d'une journée, entre amis. J'achetais beaucoup mes *cosplays*. Avec le temps, j'ai commencé à les faire moi-même.
J'ai débuté l'expérience du fait-main à 17 ans après mon entrée en école supérieure. Je me souviens que je voulais réaliser Astrid de *Dragons 2*, mais ça a été un vrai massacre ! Les coutures étaient atroces ; j'ai toujours une partie du *cosplay* chez moi, je ne sais pas quoi en faire (*rires*) ! Après cet échec, je n'ai pas perdu espoir. J'ai donc décidé d'attaquer Maléfique du film. Puis, avec le temps et l'expérience qui s'accumulent, j'ai pu m'attaquer à d'autres réalisations plus complexes comme le Beau Jack de *Borderlands 2*.
J'aime beaucoup travailler le cuir et réaliser les armures. J'aime également la couture, mais ma machine ne marche pas très bien et ne me permet pas d'obtenir de belles coutures, bien propres. Je n'apprécie donc pas pleinement cette activité.

Pour toi, est-ce que le maquillage est une option en plus pour pouvoir incarner un personnage ?
Chacun a sa propre pratique du *cosplay* ; pour ma part, c'est une option importante que je n'aime pas négliger. J'aime beaucoup me maquiller pour approcher au plus près du personnage, par exemple pour mon *cosplay* de Drago Malefoy. C'est toujours drôle de voir son visage se métamorphoser avec le maquillage, surtout pour un *crossplay*[1].

©Steeve L.
Photo backstage © William Frity
Photo © Aurélien Motty

« Les concours de cosplay sont une expérience à vivre au moins une fois dans sa vie »

De tous les *cosplays* que tu as réalisés, lequel te rend la plus fière ? Et le plus difficile à porter ?
Je suis assez contente pour mon *crossplay* du Beau Jack de *Borderlands 2*, même si la plupart des pièces n'étaient pas faites main, tous les vêtements sont peints à la main.
Le plus difficile à porter a été Faye Valentine de *Cowboy Bebop*. Je n'ai vraiment pas l'habitude d'être aussi dénudée. Mes amis le savent, j'aime avoir 36 000 couches de vêtements et d'écharpes, même en été. Ce fut assez difficile de la porter et de sentir le regard des gens.

Certaines de tes perruques font vraiment très réalistes : de quelle marque s'agit-il et pourquoi a-t-elle ta prédilection ?
Pour mes perruques, j'achète surtout chez Arda Wigs. Je n'ai jamais été déçue chez eux, c'est une valeur sûre pour moi. J'aime particulièrement leur gamme de Lace Front. Pour ceux qui ne connaissent pas, les Lace Front sont des perruques dites « indétectables », c'est-à-dire que chaque cheveu au niveau du front est cousu à la main sur une base en dentelle donnant l'impression que les cheveux sortent du cuir chevelu du cosplayeur qui la porte. Cela donne un effet naturel à l'implantation des cheveux. Les couleurs sont assez réalistes ; par exemple, pour Faye Valentine il doit y avoir entre deux et trois violets différents.

As-tu déjà participé à un concours ? Si c'est le cas, comment l'as-tu vécu ? Peux-tu donner quelques conseils à ceux qui voudraient tenter l'expérience ?
Mon tout premier concours a été pour l'InsaLan à Rennes, où j'ai obtenu le premier prix, en Maléfique. Ensuite, j'ai participé aux sélections françaises

« Faye est mon premier cosplay tiré d'une animation japonaise »

à Comic Con Paris. C'était une expérience incroyable avec tellement de cosplayeurs talentueux. Quand j'ai vu tous ces beaux *cosplays*, ça m'a réellement motivée pour la réalisation d'autres costumes encore plus fous !
Je n'ai pas réellement de conseil à donner à ceux qui voudraient se lancer dans les concours. Je voudrais simplement leur dire que c'est une expérience à vivre au moins une fois dans sa vie et qu'il ne faut pas la louper.

Récemment, tu as été stagiaire chez Atelier Fantastic'ART. Quelles expériences as-tu pu en retirer ? Peux-tu nous en parler un peu plus ?
J'ai eu l'occasion de travailler à l'Atelier pour mon stage de deuxième année. C'est un stage qui s'est déroulé sur un mois, en août, où j'ai eu l'occasion d'apprendre et d'aider autant que je le pouvais. J'y ai appris le travail de modelage sur la terre / plastiline, le moulage silicone / plâtre, le tirage en résine et la peinture / finition. Ça a été l'une des plus belles expériences de travail pour moi. Les techniques que j'ai pu apprendre peuvent être d'une grande aide pour la conception d'armure complexe et permettent un rendu très réaliste. Mais cela demande un temps de travail considérable, que je n'ai pas forcément avec mes études (*rires*).

Récemment, tu as réalisé un moulage sur ta page Facebook en *live* : de quel *cosplay* s'agissait-il et comment as-tu vécu ce direct ?
J'ai réalisé ce moulage pour mon prochain *cosplay* de Frost de *Mortal Kombat X*. Ça a été un direct assez stressant car j'ai dû réaliser le moulage seule chez moi, ce qui est très dangereux, surtout si l'on fait un moule intégral de la tête[2]. Je tirerai ensuite ma tête en plâtre et je sculpterai directement dessus avec de la terre. Cela me permettra d'obtenir des pièces à la taille exacte de ma tête.

Peux-tu nous parler de ton univers ? Et surtout, pourquoi avoir réalisé Faye ?
J'aime la science-fiction et le fantastique à l'ancienne. J'ai été très influencée par des films comme *Dark Crystal*, *Alien*, *Labyrinthe*, *The thing*, etc. Je suis très attirée par tout ce qui touche à l'univers du jeu vidéo, notamment les RPG, J-RPG, FPS et jeux indé'.
J'aime beaucoup l'univers japonais et notamment les vieux *anime* et mangas tels que *Trigun*, *Captain Harlock* (*Albator*), *Akira* et plus récemment *Cowboy Bebop*. Je trouve qu'il y a une qualité, que ce soit dans l'animation, dans le scénario ou dans les personnages, qu'on ne retrouve plus beaucoup avec les *anime* d'aujourd'hui. C'est après avoir découvert *Cowboy Bebop* que j'ai décidé de réaliser Faye : mon premier *cosplay* tiré d'une animation japonaise.

Pour ceux qui aimeraient commencer le *cosplay* mais qui ont du mal à le faire, peux-tu donner quelques conseils en rapport avec ton expérience ?
DO IT! JUST DO IT! Non, plus sérieusement, il faut se lancer et le faire d'abord pour soi et non pour les autres : c'est une notion très importante que beaucoup oublient. Beaucoup se préoccupent de ce que peuvent penser les autres, mais en faisant cela je trouve que l'on perd la notion de passion. C'est une passion pour soi, pour se faire plaisir. ■

1. Terme désignant le fait d'incarner un personnage dont le genre n'est pas celui du cosplayeur.
2. Le moule intégral de la tête va jusqu'aux épaules.

Pour en voir plus :
facebook.com/Reavercosplay
www.facebook.com/willyblablacosplay

Remerciements à Adrien Lopes, Aurélien Morby, William Frily, et bien sûr au Dernier Bar avant la Fin du Monde.

AGENDA

Envoyez vos dates d'événements à
redaction@animeland.com

27 novembre

ROCK MY GEEK #3.1

Le Bikini, Ramonville-Saint-Agne

http://rockmygeek.fr

3 décembre

OTAKU NO HI

Chaudron, La Réunion

www.facebook.com/geekiltir

14 au 17 décembre

EXPO-VENTE IDÉES CADEAUX, STYLE JAPONAIS

Espace Cinko, Paris

17 décembre

ALYS - SPECTACLE "RÊVE DE MACHINE"

Le Trianon, Paris

23 décembre

ONE PIECE MUSIC SYMPHONY 2 : GO TO NEW WORLD

Philharmonie de Paris

7 - 8 janvier 2017

LITTLE DOLLS 3

Salle du Patronage Laïc du XV^e^, Paris

http://littledoll.jimdo.com

26 au 29 janvier

44^E^ FESTIVAL DE LA BANDE-DESSINÉE D'ANGOULÊME

Angoulême

www.bdangouleme.com

28 - 29 janvier

JAPANANTES 6

Salle de l'Odyssée, Orvault

http://blog.japanantes.com

5 février

VERSAILLES, CONCERT

La Machine du Moulin Rouge, Paris

www.b7klan.com

MAGIC MONACO ANIME GAME INTERNATIONAL CONFERENCE

18 février 2017 **Grimaldi Forum Monaco, Monaco**

www.magic-ip.com

NE MANQUEZ PAS LE PROCHAIN NUMÉRO D'ANIMELAND

EN VENTE DÈS FÉVRIER 2017

LE MANGA FRANÇAIS ÉDITÉ AU JAPON !

PRIX DU MANGA INTERNATIONAL JAPAN EXPO 2016

TONY VALENTE

RADIANT

TOME 6

ankama

LE 2 DÉCEMBRE EN LIBRAIRIE
ET SUR WWW.ANKAMA-SHOP.COM

© 2016 Ankama Éditions - Tony Valente.

TOUT L'UNIVERS DE BLEACH
SUR VOTRE MOBILE !

BLEACH
ブリーチ
Brave Souls

TÉLÉCHARGEZ GRATUITEMENT

Télécharger dans l'App Store

DISPONIBLE SUR Google Play

https://www.bleach-bravesouls.com

KLabGames

Android, Google Play et le logo Google Play sont des marques de Google Inc. Apple et le logo Apple sont des marques d'Apple Inc., déposées aux États-Unis et dans d'autres pays. App Store est une marque de service d'Apple Inc.
©Tite Kubo/Shueisha, TV TOKYO, dentsu, Pierrot ©KLabGames